# LIVRO DO JOGADOR

## Sistema Clube dos Taberneiros

Sumário

[LIVRO DO JOGADOR 1](#_Toc202654867)

[Sistema Clube dos Taberneiros 1](#_Toc202654868)

[PARTE I - FUNDAMENTOS 4](#_Toc202654869)

[Capítulo 1: Introdução ao RPG 4](#_Toc202654870)

[O Que É um RPG? 4](#_Toc202654871)

[O Sistema Clube dos Taberneiros 4](#_Toc202654872)

[Materiais Necessários 4](#_Toc202654873)

[A Experiência de Jogo 4](#_Toc202654874)

[Capítulo 2: Como Jogar 5](#_Toc202654875)

[O Fluxo Básico do Jogo 5](#_Toc202654876)

[Quando Usar Dados 5](#_Toc202654877)

[O Teste Básico 5](#_Toc202654878)

[Números de Dificuldade 6](#_Toc202654879)

[Modificadores 6](#_Toc202654880)

[Resultados Críticos 6](#_Toc202654881)

[PARTE II - CRIAÇÃO DE PERSONAGEM 6](#_Toc202654882)

[Capítulo 3: Sistema de Atributos 6](#_Toc202654883)

[Os Quatro Atributos 6](#_Toc202654884)

[Distribuição de Pontos 7](#_Toc202654885)

[Valores Derivados 7](#_Toc202654886)

[Capítulo 4: Criação de Personagem 8](#_Toc202654887)

[Processo Passo a Passo 8](#_Toc202654888)

[Exemplo de Criação 9](#_Toc202654889)

[Capítulo 5: Classes de Personagem 9](#_Toc202654890)

[Filosofia das Classes 9](#_Toc202654891)

[Guerreiro 9](#_Toc202654892)

[Mago 10](#_Toc202654893)

[Ladino 10](#_Toc202654894)

[Diplomata 11](#_Toc202654895)

[Progressão de Classe 11](#_Toc202654896)

[Capítulo 6: Raças Jogáveis 11](#_Toc202654897)

[Diversidade Racial 11](#_Toc202654898)

[Humanos 12](#_Toc202654899)

[Elfos 12](#_Toc202654900)

[Anões 12](#_Toc202654901)

[Halflings 13](#_Toc202654902)

[Tieflings 13](#_Toc202654903)

[Goblins 13](#_Toc202654904)

[Considerações de Interpretação 14](#_Toc202654905)

[PARTE III - SISTEMAS DE JOGO 14](#_Toc202654906)

[Capítulo 7: Sistema de Testes 14](#_Toc202654907)

[Mecânica Fundamental 14](#_Toc202654908)

[Escala de Dificuldades 14](#_Toc202654909)

[Modificadores Situacionais 15](#_Toc202654910)

[Testes Opostos 15](#_Toc202654911)

[Testes Estendidos 15](#_Toc202654912)

[Capítulo 8: Habilidades Especiais 15](#_Toc202654913)

[Sistema de Habilidades 15](#_Toc202654914)

[Habilidades por Categoria 16](#_Toc202654915)

[Aquisição de Habilidades 20](#_Toc202654916)

[Habilidades Customizadas 20](#_Toc202654917)

[Capítulo 9: Sistema de Experiência e Progressão 20](#_Toc202654918)

[Filosofia da Progressão 20](#_Toc202654919)

[Tabela de Progressão 20](#_Toc202654920)

[Distribuição de Experiência 21](#_Toc202654921)

[Melhorias por Nível 21](#_Toc202654922)

[Capítulo 10: Sistema de Magia 22](#_Toc202654923)

[Filosofia da Magia 22](#_Toc202654924)

[Pontos de Magia 22](#_Toc202654925)

[Escolas de Magia 22](#_Toc202654926)

[Conjuração de Magias 24](#_Toc202654927)

[Interrupção de Magias 25](#_Toc202654928)

[Componentes Mágicos 25](#_Toc202654929)

[Magias Superiores (Níveis 4-6) 25](#_Toc202654930)

[PARTE IV - COMBATE E EQUIPAMENTOS 28](#_Toc202654931)

[Capítulo 11: Guia de Combate 28](#_Toc202654932)

[Sequência de Combate 28](#_Toc202654933)

[Tipos de Ação 29](#_Toc202654934)

[Ataques e Defesa 29](#_Toc202654935)

[Dano e Pontos de Vida 29](#_Toc202654936)

[Condições de Status 29](#_Toc202654937)

[Manobras Especiais 30](#_Toc202654938)

[Capítulo 12: Armas e Equipamentos Expandidos 30](#_Toc202654939)

[Filosofia dos Equipamentos 30](#_Toc202654940)

[Armas Corpo a Corpo 30](#_Toc202654941)

[Armas à Distância 33](#_Toc202654942)

[Armaduras 35](#_Toc202654943)

[Escudos 37](#_Toc202654944)

[Cajados e Varinhas Mágicas 38](#_Toc202654945)

[Itens Mágicos 39](#_Toc202654946)

[Equipamentos Especiais 41](#_Toc202654947)

[Equipamentos Gerais 42](#_Toc202654948)

[Montarias e Veículos 42](#_Toc202654949)

[Poções e Consumíveis 43](#_Toc202654950)

[PARTE V - EXPLORAÇÃO E AVENTURA 46](#_Toc202654951)

[Capítulo 13: Exploração e Viagem 46](#_Toc202654952)

[Velocidade de Movimento 46](#_Toc202654953)

[Tipos de Terreno 47](#_Toc202654954)

[Cura e Descanso 47](#_Toc202654955)

[Condições Ambientais 47](#_Toc202654956)

[Suprimentos e Sobrevivência 48](#_Toc202654957)

[Capítulo 14: Interações Sociais 48](#_Toc202654958)

[Tipos de Teste Social 48](#_Toc202654959)

[Modificadores de Relacionamento 49](#_Toc202654960)

[Modificadores de Reputação 49](#_Toc202654961)

[Consequências Sociais 49](#_Toc202654962)

[Organizações e Facções 49](#_Toc202654963)

[PARTE VI - REFERÊNCIA 50](#_Toc202654964)

[Capítulo 15: Exemplos de Jogo 50](#_Toc202654965)

[Exemplo 1: Teste Básico de Exploração 50](#_Toc202654966)

[Exemplo 2: Combate Tático 50](#_Toc202654967)

[Exemplo 3: Interação Social 51](#_Toc202654968)

[Capítulo 16: Tabelas de Referência Rápida 51](#_Toc202654969)

[TESTE BÁSICO 51](#_Toc202654970)

[MODIFICADORES SITUACIONAIS 52](#_Toc202654971)

[COMBATE RÁPIDO 52](#_Toc202654972)

[CONDIÇÕES DE STATUS 52](#_Toc202654973)

[MAGIA RÁPIDA 53](#_Toc202654974)

[PREÇOS ESSENCIAIS 53](#_Toc202654975)

[PROGRESSÃO DE PERSONAGEM 54](#_Toc202654976)

[Capítulo 17: Glossário 55](#_Toc202654977)

[Termos Básicos de RPG 55](#_Toc202654978)

[Termos de Sistema 55](#_Toc202654979)

[Termos de Combate 55](#_Toc202654980)

[Termos de Magia 56](#_Toc202654981)

[Termos de Equipamento 56](#_Toc202654982)

[Conclusão 56](#_Toc202654983)

[O Início de Sua Jornada 56](#_Toc202654984)

[Além das Regras 56](#_Toc202654985)

[Próximos Passos 57](#_Toc202654986)

# PARTE I - FUNDAMENTOS

## Capítulo 1: Introdução ao RPG

### O Que É um RPG?

RPG significa "Role-Playing Game" ou "Jogo de Interpretação de Papéis". É uma forma única de entretenimento onde você e seus amigos criam uma história colaborativa, assumindo os papéis de personagens heroicos em um mundo fantástico. Diferente de jogos de tabuleiro tradicionais ou videogames, no RPG não há um vencedor predeterminado - o objetivo é viver aventuras emocionantes e contar histórias memoráveis juntos.

No RPG, um dos participantes assume o papel de Mestre do Jogo (ou simplesmente "Mestre"), enquanto os outros jogadores controlam personagens protagonistas chamados de "Personagens dos Jogadores" ou "PJs". O Mestre atua como narrador, árbitro das regras e interpreta todos os outros personagens do mundo - desde comerciantes amigáveis até dragões aterrorizantes.

### O Sistema Clube dos Taberneiros

O Sistema Clube dos Taberneiros foi desenvolvido com uma filosofia clara: simplicidade sem sacrificar profundidade. Utilizando apenas dois dados de seis faces (2d6) para todas as resoluções, o sistema permite que jogadores iniciantes aprendam rapidamente as mecânicas básicas, enquanto oferece complexidade tática suficiente para satisfazer veteranos.

As características distintivas do sistema incluem um sistema de atributos intuitivo baseado em quatro características fundamentais (Físico, Ação, Mental e Social), um sistema de habilidades flexível que permite personalização significativa dos personagens, e mecânicas de combate que priorizam narrativa dinâmica sobre simulação detalhada.

### Materiais Necessários

Para jogar, você precisará de:

* Este livro de regras
* Dois dados de seis faces (2d6) para cada jogador
* Fichas de personagem
* Papel e lápis para anotações
* Um grupo de 3 a 6 pessoas (incluindo o Mestre)

Materiais opcionais que podem enriquecer a experiência incluem miniaturas para representar personagens e monstros, mapas ou grids para combate tático, música ambiente para criar atmosfera, e snacks para manter todos alimentados durante sessões longas.

### A Experiência de Jogo

Uma sessão típica de RPG dura entre 3 a 6 horas, durante as quais os personagens podem explorar masmorras perigosas, negociar com nobres corruptos, desvendar mistérios antigos, ou enfrentar criaturas lendárias. O ritmo varia entre momentos de tensão intensa durante combates, períodos de investigação cuidadosa, e interações sociais que podem ser tanto hilariantes quanto dramáticas.

O RPG é fundamentalmente um hobby social. Embora as regras forneçam estrutura, a verdadeira magia acontece na interação entre os jogadores, na criatividade coletiva, e nos momentos inesperados que surgem quando personalidades únicas se encontram em situações extraordinárias.

## Capítulo 2: Como Jogar

### O Fluxo Básico do Jogo

O jogo de RPG se desdobra de acordo com os seguintes passos fundamentais que criam o ritmo natural de uma sessão de jogo.

Primeiro, o Mestre descreve o ambiente e a situação atual. Esta descrição estabelece o cenário onde os personagens se encontram, apresentando detalhes sensoriais que ajudam os jogadores a visualizar o mundo. O Mestre pode descrever desde a atmosfera sombria de uma masmorra antiga até a agitação colorida de um mercado urbano, sempre fornecendo informações suficientes para que os jogadores compreendam suas opções sem sobrecarregá-los com detalhes desnecessários.

Em seguida, os jogadores descrevem as ações que seus personagens desejam realizar. Esta é a fase mais criativa do jogo, onde a imaginação dos jogadores encontra as possibilidades do mundo fictício. Um jogador pode decidir examinar pegadas suspeitas, outro pode tentar convencer um guarda a permitir passagem, enquanto um terceiro mantém vigilância contra perigos. Os jogadores não precisam agir em turnos rígidos durante exploração normal, permitindo que a conversa flua naturalmente.

Finalmente, o Mestre narra os resultados das ações dos personagens. Para ações simples e diretas, o Mestre pode simplesmente descrever o sucesso. Quando o resultado é incerto ou há oposição significativa, dados são rolados para determinar o resultado. O Mestre então descreve as consequências, estabelecendo uma nova situação que retorna o fluxo para o primeiro passo.

### Quando Usar Dados

Nem toda ação requer uma rolagem de dados. O sistema Clube dos Taberneiros reserva dados para situações onde o resultado é genuinamente incerto e as consequências são significativas. Ações rotineiras que um personagem competente deveria conseguir realizar automaticamente não requerem testes.

Use dados quando houver oposição ativa, quando as circunstâncias forem particularmente desafiadoras, ou quando o fracasso criaria complicações interessantes para a narrativa. Por exemplo, escalar uma parede com pegadas óbvias em um dia calmo pode não requerer teste, mas a mesma escalada durante uma tempestade com guardas procurando por intrusos certamente justificaria uma rolagem.

### O Teste Básico

Quando dados são necessários, o Sistema Clube dos Taberneiros usa um teste simples e consistente: role dois dados de seis faces (2d6), adicione o atributo relevante e quaisquer modificadores aplicáveis, depois compare o resultado total com um Número de Dificuldade (ND) estabelecido pelo Mestre.

Se o resultado total for igual ou superior ao ND, a ação é bem-sucedida. Se for inferior, a ação falha, mas isso não significa necessariamente que nada acontece - falhas podem levar a complicações interessantes, sucessos parciais, ou oportunidades para tentar abordagens diferentes.

### Números de Dificuldade

O Mestre estabelece NDs baseado na dificuldade inerente da tarefa e nas circunstâncias atuais. A escala padrão é:

* **Trivial (ND 5):** Tarefas que quase qualquer pessoa competente deveria conseguir
* **Fácil (ND 7):** Tarefas simples que requerem competência básica
* **Moderada (ND 9):** Tarefas que requerem habilidade real ou condições favoráveis
* **Difícil (ND 11):** Tarefas desafiadoras que testam limites de competência
* **Muito Difícil (ND 13):** Tarefas que requerem expertise excepcional ou sorte
* **Heroica (ND 15):** Tarefas que beiram o impossível, dignas de lendas

### Modificadores

Circunstâncias especiais podem modificar testes através de bônus ou penalidades. Equipamento de qualidade superior, assistência de aliados competentes, ou condições ideais podem fornecer bônus de +1 a +3. Conversamente, equipamento improvisado, ferimentos graves, ou condições adversas podem impor penalidades de -1 a -3.

O Mestre deve aplicar modificadores que reflitam a realidade da situação sem tornar os cálculos excessivamente complexos. Na dúvida, modificadores de ±1 ou ±2 são suficientes para a maioria das situações.

### Resultados Críticos

Quando os dados mostram duplas (ambos os dados com o mesmo número), o resultado é considerado crítico. Duplas altas (4-4, 5-5, 6-6) representam sucessos críticos com benefícios adicionais, enquanto duplas baixas (1-1, 2-2, 3-3) indicam falhas críticas com complicações extras.

Sucessos críticos podem resultar em efeitos mais dramáticos, informações adicionais, ou vantagens táticas. Falhas críticas podem levar a consequências inesperadas, dano a equipamentos, ou situações que complicam a narrativa de forma interessante.

# PARTE II - CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

## Capítulo 3: Sistema de Atributos

### Os Quatro Atributos

O Sistema Clube dos Taberneiros organiza todas as capacidades dos personagens em quatro atributos fundamentais que cobrem todos os aspectos da experiência humana. Esta simplicidade permite que jogadores compreendam rapidamente as mecânicas enquanto mantém flexibilidade suficiente para representar personagens diversos e interessantes.

**Físico** representa força corporal, resistência, saúde geral, e capacidade atlética. Personagens com Físico alto são fortes, resistentes, e capazes de feitos de força impressionantes. Este atributo é usado para ataques corpo a corpo, testes de resistência, escalada, natação, e qualquer atividade que dependa principalmente de capacidade física.

**Ação** engloba agilidade, reflexos, coordenação motora, e destreza manual. Personagens com Ação alta são ágeis, têm reflexos rápidos, e são hábeis em tarefas que requerem precisão. Este atributo é usado para ataques à distância, esquiva, furtividade, acrobacia, e habilidades manuais delicadas como desarmar armadilhas ou tocar instrumentos.

**Mental** abrange inteligência, memória, raciocínio lógico, e capacidade de aprendizado. Personagens com Mental alto são inteligentes, observadores, e capazes de resolver problemas complexos. Este atributo é usado para conjuração de magias, investigação, conhecimento acadêmico, e qualquer tarefa que dependa de capacidade intelectual.

**Social** representa carisma, liderança, empatia, e habilidade de comunicação. Personagens com Social alto são carismáticos, persuasivos, e naturalmente atraem seguidores. Este atributo é usado para persuasão, intimidação, liderança, e todas as formas de interação social.

### Distribuição de Pontos

Durante a criação de personagem, jogadores distribuem 16 pontos entre os quatro atributos. No primeiro nível, nenhum atributo pode ser inferior a 3 ou superior a 8, garantindo que todos os personagens sejam competentes em todas as áreas básicas enquanto permite especialização significativa.

Esta distribuição força escolhas interessantes durante a criação. Um personagem pode ser excepcional em uma ou duas áreas enquanto mantém competência básica nas outras, ou pode optar por uma abordagem mais equilibrada com capacidades moderadas em todas as áreas.

### Valores Derivados

Vários valores importantes são calculados diretamente dos atributos, criando consequências mecânicas claras para as escolhas feitas durante a distribuição de pontos.

**Pontos de Vida (PV)** representam a capacidade do personagem de absorver dano físico e continuar funcionando. São calculados como Físico × 3 + 10, garantindo que personagens mais robustos possam suportar mais punição em combate.

**Pontos de Magia (PM)** representam a energia mística disponível para conjuradores. São calculados como Mental × 2 + 5, refletindo que personagens mais inteligentes têm maior capacidade para canalizar energias arcanas.

**Defesa** representa quão difícil é acertar o personagem em combate. É calculada como 10 + Ação + modificador da armadura, mostrando que personagens mais ágeis são naturalmente mais difíceis de atingir.

**Iniciativa** determina a ordem de ação em combate. É testada rolando 2d6 + Ação, garantindo que personagens mais ágeis geralmente ajam primeiro, mas mantendo um elemento de imprevisibilidade.

## Capítulo 4: Criação de Personagem

### Processo Passo a Passo

A criação de personagem no Sistema Clube dos Taberneiros é projetada para ser rápida e intuitiva, permitindo que novos jogadores tenham personagens funcionais em poucos minutos, enquanto oferece profundidade suficiente para satisfazer jogadores experientes que desejam personagens únicos e detalhados.

**Passo 1: Conceito do Personagem**

Antes de alocar números, considere que tipo de personagem você quer interpretar. Você imagina um guerreiro corajoso que protege os inocentes? Um mago estudioso em busca de conhecimento arcano? Um ladino astuto que vive nas sombras? Um diplomata carismático que resolve conflitos através de palavras? Este conceito inicial guiará todas as decisões subsequentes.

**Passo 2: Escolher Raça**

A raça do personagem afeta tanto aspectos mecânicos quanto narrativos. Cada raça oferece modificadores de atributos, habilidades especiais, e características culturais que influenciam como o personagem interage com o mundo. Considere como a raça escolhida se alinha com seu conceito inicial.

**Passo 3: Escolher Classe**

A classe representa o treinamento e especialização profissional do personagem. Cada classe oferece habilidades específicas e sugere papéis táticos em combate e exploração. Como com a raça, considere como a classe escolhida suporta seu conceito de personagem.

**Passo 4: Distribuir Atributos**

Com 27 pontos para distribuir entre quatro atributos (mínimo 3, máximo 8), considere as necessidades de sua raça e classe escolhidas. Um mago precisará de Mental alto para conjuração eficaz, enquanto um guerreiro se beneficiará de Físico elevado para combate corpo a corpo.

**Passo 5: Calcular Valores Derivados**

Use os atributos finais para calcular Pontos de Vida, Pontos de Magia, Defesa base, e outros valores derivados. Estes números formarão a base mecânica de como seu personagem funciona em jogo.

**Passo 6: Selecionar Habilidades**

Cada personagem começa com quatro habilidades: duas da classe escolhida, uma da raça, e uma de livre escolha. Estas habilidades definem as especialidades únicas do personagem e como ele se destaca de outros da mesma classe e raça.

**Passo 7: Equipamentos Iniciais**

Personagens começam com 100 Moedas de Prata para comprar equipamentos básicos. Priorize itens essenciais como armas, armadura, e suprimentos de aventura antes de considerar itens de luxo ou especializados.

**Passo 8: Detalhes Pessoais**

Finalmente, desenvolva aspectos pessoais como nome, aparência, personalidade, história pessoal, e motivações. Estes elementos narrativos são tão importantes quanto estatísticas mecânicas para criar um personagem memorável e envolvente.

### Exemplo de Criação

**Conceito:** Guerreiro humano protetor

**Raça:** Humano (versatilidade e adaptabilidade)

**Classe:** Guerreiro (especialização em combate)

**Atributos:** Físico 7, Ação 5, Mental 4, Social 6 (focado em combate e liderança)

**Valores Derivados:** PV 31, PM 13, Defesa 15 (com armadura)

**Habilidades:** Ataque Poderoso, Defesa Aprimorada (classe), Versatilidade (raça), Liderança (livre escolha)

**Equipamentos:** Espada longa, cota de malha, escudo, kit de primeiros socorros

Este exemplo mostra um personagem equilibrado capaz de liderar em combate enquanto mantém competência em outras áreas.

## Capítulo 5: Classes de Personagem

### Filosofia das Classes

As classes no Sistema Clube dos Taberneiros representam especializações profissionais que definem como um personagem aborda desafios e interage com o mundo. Cada classe oferece um conjunto único de habilidades e sugere papéis táticos específicos, mas nenhuma classe é restrita a uma única função. A flexibilidade do sistema permite que personagens da mesma classe sejam interpretados de maneiras muito diferentes.

### Guerreiro

**Filosofia:** Mestres do combate físico que protegem aliados e dominam o campo de batalha através de força, técnica, e coragem. Guerreiros são a espinha dorsal de qualquer grupo de aventureiros, capazes de enfrentar ameaças diretas enquanto outros membros do grupo usam suas especialidades.

**Papel Tático:** Combatente principal, protetor do grupo, especialista em armas e armaduras. Guerreiros excel em combate corpo a corpo e podem absorver dano significativo, permitindo que aliados mais frágeis operem com segurança.

**Atributos Sugeridos:** Físico alto para combate eficaz, Ação moderada para defesa, Social útil para liderança. Mental pode ser baixo sem prejudicar significativamente a eficácia da classe.

**Habilidades de Classe:**

* **Ataque Poderoso:** Adiciona +2 ao dano em ataques corpo a corpo
* **Defesa Aprimorada:** +1 bônus permanente à Defesa
* **Especialização em Arma:** +2 ataque com tipo específico de arma
* **Resistência:** +2 em testes de resistência física
* **Liderança de Combate:** Aliados próximos ganham +1 em ataques

### Mago

**Filosofia:** Estudiosos das artes arcanas que manipulam as forças fundamentais da realidade através de conhecimento, disciplina, e força de vontade. Magos compensam fragilidade física com versatilidade mágica incomparável.

**Papel Tático:** Suporte mágico, solucionador de problemas, especialista em conhecimento. Magos podem alterar o curso de encontros através de magias bem escolhidas e frequentemente possuem conhecimento crucial para resolver mistérios.

**Atributos Sugeridos:** Mental alto para conjuração eficaz, Ação moderada para defesa, Social útil para interações acadêmicas. Físico pode ser baixo, mas isso aumenta vulnerabilidade em combate.

**Habilidades de Classe:**

* **Rajada Arcana:** Ataque mágico básico (2d6 + Mental de dano)
* **Escudo Mágico:** +2 Defesa por uma cena
* **Mísseis Mágicos:** 3 projéteis que acertam automaticamente
* **Detectar Magia:** Percebe auras mágicas em área ampla
* **Contra-Magia:** Cancela magias inimigas

### Ladino

**Filosofia:** Especialistas em furtividade, precisão, e habilidades técnicas que operam nas sombras e exploram fraquezas dos inimigos. Ladinos combinam agilidade física com astúcia mental para superar obstáculos que força bruta não consegue resolver.

**Papel Tático:** Reconhecimento, desarme de armadilhas, ataques precisos, infiltração. Ladinos excel em situações que requerem sutileza e podem causar dano devastador quando atacam de posições vantajosas.

**Atributos Sugeridos:** Ação alto para furtividade e ataques precisos, Mental moderado para habilidades técnicas, Físico ou Social moderados dependendo do conceito. Evite focar demais em um único atributo.

**Habilidades de Classe:**

* **Ataque Furtivo:** +3 dano quando ataca pelas costas ou com vantagem
* **Furtividade Aprimorada:** +2 em testes de furtividade
* **Desarmar Armadilhas:** Pode desarmar dispositivos complexos
* **Tiro Certeiro:** +2 ataque com armas à distância
* **Escalada Aprimorada:** +2 em testes de escalada

### Diplomata

**Filosofia:** Mestres da interação social que resolvem conflitos através de palavras, influência, e compreensão da natureza humana. Diplomatas podem evitar combates inteiros através de negociação hábil e frequentemente descobrem informações que outros perderiam.

**Papel Tático:** Negociador, coletor de informações, líder social, suporte de grupo. Diplomatas excel em situações sociais e podem fornecer bônus significativos para aliados através de liderança inspiradora.

**Atributos Sugeridos:** Social alto para eficácia máxima, Mental moderado para análise de situações, Ação ou Físico moderados para competência básica. Esta classe é mais dependente de um único atributo que outras.

**Habilidades de Classe:**

* **Persuasão Irresistível:** +2 em testes de persuasão
* **Liderança:** Aliados ganham +1 em testes quando inspirados
* **Coleta de Informações:** +2 para descobrir rumores e segredos
* **Intimidação:** +2 em testes de intimidação
* **Rede de Contatos:** Conhece pessoas úteis em cidades

### Progressão de Classe

Todas as classes progridem de forma similar através do sistema de experiência, ganhando novas habilidades e melhorando atributos conforme avançam de nível. No entanto, cada classe tem acesso a habilidades avançadas únicas que se tornam disponíveis em níveis superiores, permitindo especialização ainda maior conforme personagens se desenvolvem.

A progressão é projetada para manter o equilíbrio entre classes enquanto permite que cada uma desenvolva sua identidade única. Guerreiros se tornam mais resistentes e devastadores em combate, magos ganham acesso a magias mais poderosas, ladinos desenvolvem habilidades técnicas mais sofisticadas, e diplomatas expandem sua influência social.

## Capítulo 6: Raças Jogáveis

### Diversidade Racial

As raças jogáveis no Sistema Clube dos Taberneiros representam diferentes heranças biológicas e culturais que influenciam tanto as capacidades mecânicas quanto as oportunidades narrativas dos personagens. Cada raça oferece modificadores de atributos, habilidades especiais, e características culturais que criam experiências de jogo distintas.

### Humanos

**Características:** Versáteis e adaptáveis, os humanos são a raça mais comum e politicamente dominante. Sua capacidade de se adaptar a qualquer situação e aprender rapidamente os torna excelentes em qualquer classe ou papel.

**Modificadores de Atributos:** +1 em qualquer atributo escolhido pelo jogador

**Habilidade Racial:** **Versatilidade** - Uma vez por sessão, pode rolar novamente qualquer teste falhado

**Características Culturais:** Humanos são aceitos em praticamente qualquer lugar e podem se integrar facilmente em diferentes sociedades. Sua ambição e adaptabilidade os tornam líderes naturais e inovadores.

**Conceitos Sugeridos:** Qualquer classe funciona bem com humanos. Sua versatilidade os torna ideais para conceitos que combinam elementos de múltiplas classes ou que requerem flexibilidade tática.

### Elfos

**Características:** Longevos e magicamente inclinados, os elfos possuem uma conexão natural com forças arcanas e uma perspectiva temporal única. Sua longevidade lhes confere paciência e sabedoria, mas também pode torná-los distantes de preocupações mortais imediatas.

**Modificadores de Atributos:** +2 Mental, -1 Físico

**Habilidade Racial:** **Magia da Natureza** - Pode conjurar magias menores relacionadas à natureza sem custo de PM (uma vez por cena)

**Características Culturais:** Elfos vivem em harmonia com a natureza e valorizam conhecimento, arte, e tradição. Podem viver por séculos, dando-lhes perspectivas únicas sobre eventos históricos.

**Conceitos Sugeridos:** Magos élficos são naturais, mas elfos também fazem excelentes ladinos (combinando agilidade natural com longevidade para desenvolver habilidades) e diplomatas (sabedoria acumulada).

### Anões

**Características:** Robustos e determinados, os anões são mestres artesãos conhecidos por sua resistência física e mental. Sua cultura valoriza honra, tradição, e excelência em artesanato, especialmente metalurgia e engenharia.

**Modificadores de Atributos:** +2 Físico, -1 Social

**Habilidade Racial:** **Resistência Anã** - +2 em testes de resistência contra venenos, doenças, e efeitos mágicos

**Características Culturais:** Anões vivem em comunidades fechadas focadas em clãs familiares. Valorizam promessas cumpridas, trabalho de qualidade, e lealdade. Podem ser desconfiados de estranhos inicialmente.

**Conceitos Sugeridos:** Guerreiros anões são clássicos, mas anões também fazem bons ladinos (especialistas em armadilhas e engenharia) e até magos (focados em magia de criação e proteção).

### Halflings

**Características:** Pequenos mas corajosos, os halflings compensam tamanho físico com agilidade, sorte, e conhecimento alquímico natural. Sua cultura valoriza conforto, comunidade, e hospitalidade.

**Modificadores de Atributos:** +2 Ação, -1 Físico

**Habilidade Racial:** **Sorte Halfling** - Uma vez por sessão, pode forçar um inimigo a rolar novamente um ataque bem-sucedido

**Características Culturais:** Halflings vivem em comunidades agrícolas prósperas e são conhecidos por hospitalidade excepcional. Apesar de parecerem simples, possuem redes comerciais sofisticadas e conhecimento alquímico avançado.

**Conceitos Sugeridos:** Ladinos halflings são populares, mas também fazem excelentes diplomatas (hospitalidade natural) e até magos (especialização em alquimia).

### Tieflings

**Características:** Descendentes de humanos com herança demoníaca, os tieflings possuem aparência distintiva e habilidades mágicas instáveis. Frequentemente enfrentam preconceito, mas sua herança única lhes confere poderes interessantes.

**Modificadores de Atributos:** +1 Mental, +1 Social, -1 Físico

**Habilidade Racial:** **Magia Instável** - Pode conjurar efeitos mágicos caóticos. Role 1d6: 1-2 (efeito menor útil), 3-4 (efeito moderado), 5-6 (efeito poderoso mas imprevisível)

**Características Culturais:** Tieflings frequentemente vivem nas margens da sociedade devido ao preconceito. Isso os torna resilientes e adaptáveis, mas também pode criar personalidades complexas e motivações únicas.

**Conceitos Sugeridos:** Magos e diplomatas tieflings são naturais, mas sua natureza marginalizada também os torna bons ladinos. Guerreiros tieflings são raros mas memoráveis.

### Goblins

**Características:** Pequenos humanoides urbanos conhecidos por astúcia comercial e adaptabilidade. Apesar de estereótipos negativos, goblins são frequentemente comerciantes prósperos e artesãos habilidosos em centros urbanos.

**Modificadores de Atributos:** +2 Mental, -1 Físico

**Habilidade Racial:** **Astúcia Comercial** - +2 em testes relacionados a comércio, avaliação de itens, e navegação urbana

**Características Culturais:** Goblins urbanos são integrados à sociedade como comerciantes e artesãos. Valorizam inteligência prática, adaptabilidade, e sucesso material. Podem enfrentar preconceitos mas são geralmente aceitos em cidades.

**Conceitos Sugeridos:** Diplomatas goblins (especialistas em negociação) e ladinos (conhecimento urbano) são comuns. Magos goblins focam em magia prática e utilitária.

### Considerações de Interpretação

Cada raça oferece oportunidades únicas de interpretação que vão além de modificadores mecânicos. Considere como a herança racial do seu personagem influencia sua visão de mundo, relacionamentos com outras raças, e motivações pessoais. Um elfo pode ter memórias pessoais de eventos que outros consideram história antiga, enquanto um tiefling pode lutar contra preconceitos baseados em sua aparência.

A diversidade racial também cria oportunidades para explorar temas de aceitação, preconceito, e cooperação intercultural. Grupos mistos de aventureiros podem enfrentar desafios sociais únicos, mas também possuem perspectivas diversas que enriquecem a resolução de problemas e a narrativa geral.

# PARTE III - SISTEMAS DE JOGO

## Capítulo 7: Sistema de Testes

### Mecânica Fundamental

O Sistema Clube dos Taberneiros utiliza uma mecânica consistente para todas as resoluções: 2d6 + Atributo + Modificadores vs Número de Dificuldade (ND). Esta simplicidade permite que jogadores se concentrem na narrativa e interpretação em vez de memorizar múltiplas mecânicas diferentes.

### Escala de Dificuldades

| **Dificuldade** | **ND** | **Quando Usar** | **Exemplos** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Trivial** | 5 | Tarefas rotineiras | Caminhar, lembrar próprio nome |
| **Fácil** | 7 | Competência básica | Escalar com pegadas, cozinhar refeição simples |
| **Moderada** | 9 | Habilidade real necessária | Abrir fechadura, persuadir comerciante |
| **Difícil** | 11 | Testa limites | Escalar parede lisa, convencer inimigo |
| **Muito Difícil** | 13 | Expertise excepcional | Desarmar armadilha complexa, negociar paz |
| **Heroica** | 15 | Quase impossível | Saltar abismo, convencer fanático |

### Modificadores Situacionais

| **Situação** | **Modificador** | **Situação** | **Modificador** |
| --- | --- | --- | --- |
| Equipamento superior | +1 a +2 | Equipamento improvisado | -1 a -3 |
| Condições ideais | +1 a +2 | Condições adversas | -1 a -3 |
| Assistência competente | +2 | Pressa excessiva | -2 |
| Tempo extra disponível | +1 a +2 | Ferimento grave | -1 a -3 |
| Posição vantajosa | +1 a +3 | Alvo distraído | +2 |
| Conhecimento especializado | +1 a +2 | Falta de informação | -1 a -2 |

### Testes Opostos

Quando dois personagens competem diretamente, ambos fazem testes usando atributos apropriados. O resultado mais alto vence, com empates favorecendo o defensor ou status quo. Testes opostos são ideais para combate social, competições físicas, e situações onde habilidades são diretamente contrapostas.

### Testes Estendidos

Para tarefas complexas que requerem tempo e esforço sustentado, use testes estendidos. Estabeleça um número de sucessos necessários e permita múltiplas tentativas ao longo do tempo. Falhas podem impor atrasos, complicações, ou custos adicionais sem necessariamente impedir o progresso.

## Capítulo 8: Habilidades Especiais

### Sistema de Habilidades

Habilidades representam treinamento especializado, talentos naturais, ou conhecimentos únicos que distinguem personagens uns dos outros. Cada habilidade oferece benefícios mecânicos específicos e oportunidades narrativas únicas.

### Habilidades por Categoria

#### HABILIDADES DE COMBATE

| **Habilidade** | **Nível Mín.** | **Pré-requisito** | **Efeito** | **Classe Sugerida** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ataque Poderoso** | 1 | Físico 5+ | +2 dano em ataques corpo a corpo | Guerreiro |
| **Defesa Aprimorada** | 1 | Ação 5+ | +1 bônus permanente à Defesa | Guerreiro |
| **Especialização em Arma** | 2 | Físico 6+ | +2 ataque com tipo específico de arma | Guerreiro |
| **Ataque Duplo** | 4 | Ação 7+ | Dois ataques por turno com -2 cada | Guerreiro |
| **Resistência** | 1 | Físico 6+ | +2 em testes de resistência física | Guerreiro |
| **Liderança de Combate** | 3 | Social 6+ | Aliados próximos ganham +1 em ataques | Guerreiro |
| **Contra-Ataque** | 5 | Ação 8+ | Ataque gratuito quando inimigo erra | Guerreiro |
| **Berserker** | 6 | Físico 8+ | +3 dano, -2 Defesa por combate | Guerreiro |

#### HABILIDADES MÁGICAS

| **Habilidade** | **Nível Mín.** | **Pré-requisito** | **Efeito** | **Classe Sugerida** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rajada Arcana** | 1 | Mental 5+ | Ataque mágico (2d6 + Mental dano) | Mago |
| **Escudo Mágico** | 1 | Mental 5+ | +2 Defesa por uma cena (2 PM) | Mago |
| **Mísseis Mágicos** | 2 | Mental 6+ | 3 projéteis automáticos (3 PM) | Mago |
| **Detectar Magia** | 1 | Mental 5+ | Percebe auras mágicas (1 PM) | Mago |
| **Contra-Magia** | 3 | Mental 7+ | Cancela magias inimigas (5 PM) | Mago |
| **Bola de Fogo** | 4 | Mental 8+ | Área de efeito (6 PM) | Mago |
| **Invisibilidade** | 3 | Mental 7+ | Torna-se invisível (4 PM) | Mago |
| **Voo** | 5 | Mental 8+ | Capacidade de voar (6 PM) | Mago |
| **Teletransporte** | 6 | Mental 9+ | Movimento instantâneo (8 PM) | Mago |
| **Cura Completa** | 7 | Mental 9+ | Restaura todos os PV (10 PM) | Mago |

#### HABILIDADES DE FURTIVIDADE

| **Habilidade** | **Nível Mín.** | **Pré-requisito** | **Efeito** | **Classe Sugerida** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ataque Furtivo** | 1 | Ação 5+ | +3 dano quando ataca pelas costas | Ladino |
| **Furtividade Aprimorada** | 1 | Ação 5+ | +2 em testes de furtividade | Ladino |
| **Desarmar Armadilhas** | 2 | Mental 5+ | Pode desarmar dispositivos complexos | Ladino |
| **Tiro Certeiro** | 1 | Ação 6+ | +2 ataque com armas à distância | Ladino |
| **Escalada Aprimorada** | 1 | Físico 5+ | +2 em testes de escalada | Ladino |
| **Passo Sombrio** | 3 | Ação 7+ | Movimento furtivo rápido | Ladino |
| **Ataque Letal** | 5 | Ação 8+ | Críticos em 11-12 nos dados | Ladino |
| **Mestre das Sombras** | 6 | Ação 8+ | Invisibilidade natural em sombras | Ladino |
| **Reflexos Aprimorados** | 4 | Ação 7+ | +3 Iniciativa | Ladino |
| **Venenos** | 3 | Mental 6+ | Conhecimento e uso de venenos | Ladino |

#### HABILIDADES SOCIAIS

| **Habilidade** | **Nível Mín.** | **Pré-requisito** | **Efeito** | **Classe Sugerida** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Persuasão Irresistível** | 1 | Social 5+ | +2 em testes de persuasão | Diplomata |
| **Liderança** | 1 | Social 6+ | Aliados ganham +1 quando inspirados | Diplomata |
| **Coleta de Informações** | 1 | Social 5+ | +2 para descobrir rumores e segredos | Diplomata |
| **Intimidação** | 1 | Social 5+ | +2 em testes de intimidação | Diplomata |
| **Rede de Contatos** | 2 | Social 6+ | Conhece pessoas úteis em cidades | Diplomata |
| **Diplomacia** | 3 | Social 7+ | +3 em negociações formais | Diplomata |
| **Inspiração** | 4 | Social 8+ | Aliados recuperam 1 PM por cena | Diplomata |
| **Comando** | 5 | Social 8+ | Pode dar ordens que devem ser obedecidas | Diplomata |
| **Carisma Sobrenatural** | 6 | Social 9+ | Reroll automático em falhas sociais | Diplomata |
| **Mestre Negociador** | 7 | Social 9+ | Pode resolver conflitos impossíveis | Diplomata |

#### HABILIDADES GERAIS

| **Habilidade** | **Nível Mín.** | **Pré-requisito** | **Efeito** | **Disponível Para** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Versatilidade** | 1 | Humano | Reroll uma vez por sessão | Humanos |
| **Magia da Natureza** | 1 | Elfo | Magias menores sem custo PM | Elfos |
| **Resistência Anã** | 1 | Anão | +2 vs venenos/doenças/magia | Anões |
| **Sorte Halfling** | 1 | Halfling | Força inimigo a rerollar ataque | Halflings |
| **Magia Instável** | 1 | Tiefling | Efeitos mágicos caóticos | Tieflings |
| **Astúcia Comercial** | 1 | Goblin | +2 em comércio e navegação urbana | Goblins |
| **Primeiros Socorros** | 1 | Mental 4+ | Cura 1d6 PV uma vez por ferimento | Todas |
| **Sobrevivência** | 1 | Mental 5+ | +2 em testes de sobrevivência | Todas |
| **Criação de Poções** | 2 | Mental 6+ | Pode criar poções básicas | Todas |
| **Montaria** | 1 | Ação 5+ | +2 em testes com animais montados | Todas |
| **Navegação** | 2 | Mental 5+ | +2 em orientação e mapas | Todas |
| **Idiomas** | 1 | Mental 5+ | Conhece idiomas adicionais | Todas |

### Aquisição de Habilidades

Personagens começam com 4 habilidades no nível 1 e ganham habilidades adicionais conforme progridem. Novas habilidades devem atender aos pré-requisitos de nível e atributo. Algumas habilidades avançadas também requerem habilidades pré-requisito.

### Habilidades Customizadas

Mestres podem criar habilidades customizadas para refletir treinamentos únicos ou elementos específicos da campanha. Use as habilidades existentes como modelo para balanceamento, garantindo que novas habilidades ofereçam benefícios comparáveis sem dominar outras opções.

## Capítulo 9: Sistema de Experiência e Progressão

### Filosofia da Progressão

O sistema de experiência no Clube dos Taberneiros recompensa participação ativa, trabalho em equipe, e interpretação de qualidade em vez de focar apenas em combate. Personagens crescem através de suas experiências e desafios superados, não apenas inimigos derrotados.

### Tabela de Progressão

| **Nível** | **XP Necessário** | **XP Total** | **Benefícios Ganhos** |
| --- | --- | --- | --- |
| **1** | - | 0 | 4 habilidades iniciais |
| **2** | 10 | 10 | +1 habilidade |
| **3** | 15 | 25 | +1 ponto de atributo |
| **4** | 20 | 45 | +1 habilidade |
| **5** | 25 | 70 | Habilidade especial de classe |
| **6** | 30 | 100 | +1 habilidade |
| **7** | 35 | 135 | +1 ponto de atributo |
| **8** | 40 | 175 | +1 habilidade |
| **9** | 45 | 220 | Habilidade especial de classe |
| **10** | 50 | 270 | Maestria (habilidade única) |

### Distribuição de Experiência

**Participação Ativa (1-2 XP por sessão):** Recompensa jogadores que se envolvem ativamente na sessão, fazem contribuições significativas para o grupo, e mantêm o jogo fluindo de forma positiva.

**Superar Obstáculos (1-3 XP por obstáculo):** Concedido quando o grupo supera desafios significativos, resolve problemas complexos, ou completa objetivos importantes. O valor varia baseado na dificuldade e importância do obstáculo.

**Interpretação Excepcional (0-2 XP por sessão):** Bônus para interpretação memorável, desenvolvimento de personagem interessante, ou momentos que enriquecem a narrativa para todos na mesa.

**Cooperação de Equipe (0-1 XP por sessão):** Recompensa grupos que trabalham bem juntos, apoiam uns aos outros, e criam experiências positivas para todos os participantes.

### Melhorias por Nível

**Habilidades Novas:** Nos níveis pares, personagens ganham acesso a novas habilidades. Estas devem atender aos pré-requisitos de nível e atributo, permitindo especialização crescente.

**Aumento de Atributos:** Nos níveis 3 e 7, personagens podem aumentar um atributo em 1 ponto. Isto melhora todas as capacidades relacionadas e pode abrir acesso a habilidades mais avançadas.

**Habilidades Especiais:** Nos níveis 5 e 9, personagens ganham acesso a habilidades especiais únicas de sua classe, representando maestria crescente em sua especialização.

**Maestria:** No nível 10, personagens desenvolvem uma habilidade completamente única que reflete sua jornada pessoal e conquistas. Esta habilidade é criada colaborativamente entre jogador e Mestre.

## Capítulo 10: Sistema de Magia

### Filosofia da Magia

A magia no Sistema Clube dos Taberneiros é uma força poderosa mas limitada que requer conhecimento, disciplina, e energia pessoal para ser canalizada. Magos não são artilheiros infinitos, mas solucionadores de problemas versáteis que devem gerenciar seus recursos cuidadosamente.

### Pontos de Magia

Todos os personagens possuem Pontos de Magia (PM) calculados como Mental × 2 + 5. Estes pontos representam a energia mística disponível para conjuração e são gastos quando magias são usadas. PM são recuperados através de descanso: 1 PM por hora de descanso leve, ou todos os PM após 8 horas de sono completo.

### Escolas de Magia

#### EVOCAÇÃO (Energia e Força)

| **Magia** | **Nível Mín.** | **Custo PM** | **Alcance** | **Duração** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rajada Arcana** | 1 | 1 | 30m | Instantâneo | 2d6 + Mental dano |
| **Mísseis Mágicos** | 2 | 3 | 60m | Instantâneo | 3 projéteis automáticos (1d4+1 cada) |
| **Bola de Fogo** | 4 | 6 | 100m | Instantâneo | 4d6 dano em área 6m |
| **Raio** | 3 | 4 | 80m | Instantâneo | 3d6 + Mental dano, linha |
| **Chuva de Meteoros** | 8 | 12 | 200m | Instantâneo | 8d6 dano, área 20m |

#### ABJURAÇÃO (Proteção e Defesa)

| **Magia** | **Nível Mín.** | **Custo PM** | **Alcance** | **Duração** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Escudo Mágico** | 1 | 2 | Pessoal | 1 cena | +2 Defesa |
| **Contra-Magia** | 3 | 5 | 30m | Instantâneo | Cancela magia inimiga |
| **Proteção** | 2 | 3 | Toque | 1 hora | +1 Defesa, +2 vs magia |
| **Barreira** | 4 | 6 | 10m | 10 minutos | Parede de força |
| **Imunidade** | 6 | 8 | Toque | 1 hora | Imune a um tipo de dano |

#### TRANSMUTAÇÃO (Alteração e Movimento)

| **Magia** | **Nível Mín.** | **Custo PM** | **Alcance** | **Duração** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Levitação** | 2 | 3 | Pessoal | 10 min | Flutua 3m do chão |
| **Voo** | 5 | 6 | Pessoal | 1 hora | Velocidade de voo 15m |
| **Teletransporte** | 6 | 8 | Pessoal | Instantâneo | Move até 1km instantaneamente |
| **Forma Animal** | 4 | 5 | Pessoal | 1 hora | Transforma em animal |
| **Gigantismo** | 5 | 7 | Toque | 10 min | Dobra tamanho e força |

#### ILUSÃO (Engano e Ocultação)

| **Magia** | **Nível Mín.** | **Custo PM** | **Alcance** | **Duração** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Invisibilidade** | 3 | 4 | Toque | 10 min | Torna invisível |
| **Ilusão Menor** | 1 | 2 | 20m | 1 min | Imagem ou som simples |
| **Disfarce** | 2 | 3 | Pessoal | 1 hora | Muda aparência |
| **Ilusão Maior** | 4 | 6 | 50m | 10 min | Ilusão complexa |
| **Invisibilidade em Massa** | 7 | 10 | 10m | 10 min | Grupo fica invisível |

#### DIVINAÇÃO (Conhecimento e Percepção)

| **Magia** | **Nível Mín.** | **Custo PM** | **Alcance** | **Duração** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Detectar Magia** | 1 | 1 | 30m | 1 min | Percebe auras mágicas |
| **Ver Invisível** | 4 | 4 | Pessoal | 10 min | Vê criaturas invisíveis |
| **Localizar** | 3 | 3 | 1km | Instantâneo | Encontra objeto/pessoa |
| **Clarividência** | 5 | 6 | Especial | 10 min | Vê local distante |
| **Premonição** | 6 | 8 | Pessoal | 1 dia | Aviso de perigo |

#### NECROMANCIA (Vida e Morte)

| **Magia** | **Nível Mín.** | **Custo PM** | **Alcance** | **Duração** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Cura Menor** | 1 | 2 | Toque | Instantâneo | Cura 2d6 + Mental PV |
| **Cura Maior** | 3 | 4 | Toque | Instantâneo | Cura 4d6 + Mental PV |
| **Cura Completa** | 7 | 10 | Toque | Instantâneo | Cura todos os PV |
| **Drenar Vida** | 4 | 5 | Toque | Instantâneo | 3d6 dano, cura metade |
| **Ressurreição** | 9 | 15 | Toque | Instantâneo | Revive morto recente |

### Conjuração de Magias

Para conjurar uma magia, o personagem deve:

1. **Declarar a magia** e gastar os PM necessários
2. **Fazer teste de Mental** vs ND baseado no nível da magia (ND = 5 + nível da magia)
3. **Aplicar os efeitos** se bem-sucedido

### Interrupção de Magias

Se um conjurador sofre dano durante a conjuração, deve fazer um teste de Mental (ND 10 + dano recebido). Falha significa que a magia é perdida sem efeito, mas os PM já foram gastos.

### Componentes Mágicos

**Verbais:** Palavras de poder que podem ser ouvidas por inimigos próximos

**Somáticos:** Gestos precisos que requerem pelo menos uma mão livre

**Materiais:** Componentes físicos que podem ser consumidos ou reutilizados

### Magias Superiores (Níveis 4-6)

As magias superiores representam o ápice do conhecimento arcano, disponíveis apenas para magos experientes que dominaram os fundamentos da conjuração. Estas magias requerem não apenas grande poder mágico, mas também compreensão profunda das forças que governam a realidade.

#### MAGIAS DE NÍVEL 4 (AVANÇADAS)

##### EVOCAÇÃO

| **Magia** | **Nível Mín.** | **Custo PM** | **Alcance** | **Duração** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Explosão Elemental** | 6 | 7 | 60m | Instantâneo | 4d6 dano elemental em área 5m, Ação ND 12 reduz metade |

##### ABJURAÇÃO

| **Magia** | **Nível Mín.** | **Custo PM** | **Alcance** | **Duração** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Barreira Mística** | 6 | 8 | 6m raio | 10 min | +5 Defesa para aliados (concentração) |

##### TRANSMUTAÇÃO

| **Magia** | **Nível Mín.** | **Custo PM** | **Alcance** | **Duração** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Deslocamento Dimensional** | 6 | 7 | 20m | Instantâneo | Teleporta conjurador + 2 aliados |

##### NECROMANCIA

| **Magia** | **Nível Mín.** | **Custo PM** | **Alcance** | **Duração** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Cura de Grupo** | 6 | 8 | 6m raio | Instantâneo | Cura 2d6+Mental em até 3 aliados |

##### ILUSÃO

| **Magia** | **Nível Mín.** | **Custo PM** | **Alcance** | **Duração** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ilusão Avançada** | 6 | 7 | 30m | 10 min | Ilusão multi-sensorial, Mental ND 15 detecta |

#### MAGIAS DE NÍVEL 5 (PODEROSAS)

##### EVOCAÇÃO

| **Magia** | **Nível Mín.** | **Custo PM** | **Alcance** | **Duração** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tempestade Arcana** | 7 | 9 | 60m | 3 turnos | Área 6m: 3d6/turno + Atordoar (Físico ND 12) |

##### TRANSMUTAÇÃO

| **Magia** | **Nível Mín.** | **Custo PM** | **Alcance** | **Duração** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Forma Etérea** | 7 | 9 | Pessoal | 3 turnos | Intangível, imune dano físico |
| **Controle Mental** | 7 | 10 | 30m | 1-3 turnos | Mental ND 15 ou obedece comandos |

##### ABJURAÇÃO

| **Magia** | **Nível Mín.** | **Custo PM** | **Alcance** | **Duração** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Escudo Supremo** | 7 | 9 | Pessoal | 5 min | +8 Defesa, imune magias ≤nível 2 |

##### NECROMANCIA

| **Magia** | **Nível Mín.** | **Custo PM** | **Alcance** | **Duração** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Toque Paralisante** | 7 | 10 | Toque | 1 turno | 3d6 dano + Paralisia (Físico ND 14) |

#### MAGIAS DE NÍVEL 6 (ÉPICAS)

##### EVOCAÇÃO

| **Magia** | **Nível Mín.** | **Custo PM** | **Alcance** | **Duração** | **Efeito** | **Limitação** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Cataclismo** | 8 | 12 | 100m | Instantâneo | 6d6 dano área 10m, Físico ND 15 reduz metade | 1×/dia |

##### TRANSMUTAÇÃO

| **Magia** | **Nível Mín.** | **Custo PM** | **Alcance** | **Duração** | **Efeito** | **Limitação** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tempo Congelado** | 8 | 12 | 30m raio | 1 turno | Todos perdem próximo turno | 1×/dia |
| **Prisão de Gelo** | 8 | 11 | 30m | Até quebrada | Prisão 4m (20 PV ou Físico ND 15) | - |

##### NECROMANCIA

| **Magia** | **Nível Mín.** | **Custo PM** | **Alcance** | **Duração** | **Efeito** | **Limitação** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ressurreição Menor** | 8 | 11 | Toque | Instantâneo | Revive morto (≤3 rodadas) com metade PV | 1×/semana |
| **Cura Suprema** | 8 | 12 | Toque | Instantâneo | Cura todos PV + remove condições | - |

#### Pré-requisitos para Magias Superiores

**Magias de Nível 4:** Personagem nível 6+, Mental 8+ **Magias de Nível 5:** Personagem nível 7+, Mental 9+ **Magias de Nível 6:** Personagem nível 8+, Mental 9+

#### Limitações Especiais

Algumas magias épicas possuem limitações além do custo de PM para evitar uso excessivo de poderes devastadores:

* **1×/dia:** Cataclismo, Tempo Congelado
* **1×/semana:** Ressurreição Menor

Estas limitações representam o desgaste extremo que tais magias causam no conjurador e na própria trama da realidade.

# PARTE IV - COMBATE E EQUIPAMENTOS

## Capítulo 11: Guia de Combate

### Sequência de Combate

**1. Iniciativa:** Todos os participantes rolam 2d6 + Ação. Aja em ordem decrescente.

**2. Declarar Ações:** Em ordem de iniciativa, cada participante declara sua ação.

**3. Resolver Ações:** Execute as ações declaradas em ordem de iniciativa.

**4. Aplicar Efeitos:** Aplique dano, condições, e outros efeitos.

**5. Próximo Turno:** Retorne ao passo 2 para o próximo turno.

### Tipos de Ação

| **Tipo** | **Exemplos** | **Limitação por Turno** |
| --- | --- | --- |
| **Ação Principal** | Atacar, conjurar magia, correr | 1 |
| **Ação de Movimento** | Mover-se, levantar-se, sacar arma | 1 |
| **Ação Livre** | Falar, soltar objeto, ativar item | Ilimitadas |
| **Reação** | Contra-ataque, esquiva, bloqueio | Resposta a eventos |

### Ataques e Defesa

**Ataques Corpo a Corpo:** 2d6 + Físico vs Defesa do alvo

**Ataques à Distância:** 2d6 + Ação vs Defesa do alvo

**Defesa:** 10 + Ação + Modificador da Armadura + Modificadores situacionais

### Dano e Pontos de Vida

Quando um ataque acerta, role o dano da arma e subtraia dos Pontos de Vida do alvo. Quando PV chegam a 0, o personagem fica inconsciente. PV negativos indicam ferimentos graves que requerem atenção médica imediata.

### Condições de Status

| **Condição** | **Efeito** | **Duração Típica** |
| --- | --- | --- |
| **Caído** | -2 Defesa, movimento reduzido | Até se levantar |
| **Atordoado** | Perde próxima ação | 1 turno |
| **Cego** | -3 em ataques, movimento reduzido | Varia |
| **Surdo** | -2 iniciativa, não ouve comandos | Varia |
| **Ferido** | -1 todos os testes (PV < 50%) | Até cura |
| **Gravemente Ferido** | -2 todos os testes (PV < 25%) | Até cura |
| **Inconsciente** | Incapaz de agir (PV = 0) | Até cura/descanso |

### Manobras Especiais

| **Manobra** | **Teste** | **Efeito** | **Modificadores** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Desarmar** | Físico vs Físico | Remove arma do oponente | -2 se arma duas mãos |
| **Derrubar** | Físico vs Físico | Deixa oponente caído | +2 se maior que oponente |
| **Agarrar** | Físico vs Físico | Ambos agarrados | Movimento restrito |
| **Empurrar** | Físico vs Físico | Move oponente 1d6 metros | Dano se contra obstáculo |
| **Ataque Total** | Automático | +2 ataque, -2 Defesa | Até próximo turno |
| **Defesa Total** | Automático | +4 Defesa, sem ataques | Este turno |

## Capítulo 12: Armas e Equipamentos Expandidos

### Filosofia dos Equipamentos

O Sistema Clube dos Taberneiros apresenta uma vasta gama de equipamentos organizados por níveis mínimos de uso, garantindo progressão natural e escolhas significativas conforme personagens avançam. Cada item possui características únicas que influenciam tanto mecânicas quanto narrativa.

### Armas Corpo a Corpo

#### ARMAS LEVES (Uma Mão)

| **Arma** | **Nível Mín.** | **Dano** | **Preço** | **Peso** | **Características Especiais** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Punhal** | 1 | 1d4 | 1 MP | 0.3kg | Oculta, Arremessável (8m) |
| **Adaga** | 1 | 1d4+1 | 2 MP | 0.5kg | Arremessável (10m), Oculta |
| **Adaga Élfica** | 3 | 1d4+2 | 15 MP | 0.4kg | Élfica, +1 ataque, Arremessável |
| **Punhal Envenenado** | 4 | 1d4+1 | 25 MP | 0.5kg | Veneno (Físico ND 12 ou 1d4 dano/turno) |
| **Lâmina Sombria** | 6 | 1d6+1 | 50 MP | 0.6kg | +2 Furtividade, Crítico em 11-12 |

#### ARMAS MÉDIAS (Uma Mão)

| **Arma** | **Nível Mín.** | **Dano** | **Preço** | **Peso** | **Características Especiais** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Clava** | 1 | 1d6 | 1 MP | 1kg | Simples, Barata |
| **Machado de Mão** | 1 | 1d6+1 | 8 MP | 1.5kg | Arremessável (8m) |
| **Espada Curta** | 1 | 1d6+1 | 10 MP | 1kg | Equilibrada, Versátil |
| **Cimitarra** | 2 | 1d6+2 | 15 MP | 1kg | Rápida, +1 Iniciativa |
| **Rapiera** | 3 | 1d6+2 | 20 MP | 1kg | Finesse, +2 vs armaduras leves |
| **Espada Élfica** | 4 | 1d8+1 | 40 MP | 1kg | Élfica, +1 ataque, Elegante |
| **Lâmina Flamejante** | 5 | 1d6+3 | 80 MP | 1.2kg | +1d4 dano fogo, Ilumina 6m |

#### ARMAS PESADAS (Uma Mão)

| **Arma** | **Nível Mín.** | **Dano** | **Preço** | **Peso** | **Características Especiais** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Lança** | 1 | 1d8+1 | 12 MP | 2kg | Alcance 3m, Arremessável |
| **Espada Longa** | 2 | 1d8+2 | 25 MP | 1.5kg | Versátil, Elegante |
| **Machado de Batalha** | 2 | 1d8+2 | 20 MP | 2kg | Penetrante |
| **Martelo de Guerra** | 3 | 1d8+3 | 30 MP | 3kg | Esmagador, +2 vs armaduras |
| **Espada Bastarda** | 4 | 1d10+1 | 40 MP | 2kg | Versátil (1 ou 2 mãos) |
| **Lança Élfica** | 4 | 1d8+3 | 45 MP | 1.8kg | Élfica, Alcance 3m, +1 ataque |
| **Martelo Anão** | 5 | 1d10+2 | 60 MP | 3.5kg | Anã, Retorna quando arremessado |

#### ARMAS DUAS MÃOS

| **Arma** | **Nível Mín.** | **Dano** | **Preço** | **Peso** | **Características Especiais** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Bordão** | 1 | 1d6+1 | 5 MP | 2kg | Duas mãos, Alcance 2m |
| **Lança Longa** | 2 | 1d10+1 | 18 MP | 3kg | Alcance 4m, Anti-cavalaria |
| **Machado Grande** | 3 | 1d12+2 | 35 MP | 4kg | Cleave (atinge múltiplos inimigos) |
| **Espada Bastarda** | 4 | 1d10+3 | 50 MP | 2.5kg | Poderosa, Versátil |
| **Montante** | 5 | 2d6+2 | 60 MP | 3kg | Alcance 2m, Intimidante |
| **Alabarda** | 5 | 1d12+3 | 55 MP | 4kg | Alcance 3m, Versátil |
| **Machado Executioner** | 6 | 2d6+3 | 100 MP | 5kg | Crítico em 10-12, Intimidante |
| **Lâmina Rúnica** | 7 | 2d8+3 | 200 MP | 3kg | Mágica, +1 ataque, Brilha |
| **Espada do Destino** | 8 | 3d6+2 | 500 MP | 2kg | Lendária, +2 ataque, Crítico 9-12 |

### Armas à Distância

#### ARMAS ARREMESSO

| **Arma** | **Nível Mín.** | **Dano** | **Alcance** | **Preço** | **Peso** | **Características** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pedra** | 1 | 1d3 | 8/15/25m | Gratuito | 0.1kg | Improvisada |
| **Dardo** | 1 | 1d4 | 10/20/30m | 5 MC | 0.2kg | Leve, Barato |
| **Azagaia** | 1 | 1d6 | 12/25/40m | 1 MP | 1kg | Penetrante |
| **Machado Arremesso** | 2 | 1d6+1 | 8/15/25m | 12 MP | 1.5kg | Retorna se crítico |
| **Lança Arremesso** | 2 | 1d8 | 15/30/50m | 15 MP | 2kg | Penetrante |
| **Estrela Ninja** | 4 | 1d4+2 | 10/20/30m | 20 MP | 0.1kg | Silenciosa, Oculta |
| **Martelo Anão** | 5 | 1d8+2 | 10/20/30m | 80 MP | 3kg | Retorna automaticamente |

#### ARCOS

| **Arma** | **Nível Mín.** | **Dano** | **Alcance** | **Preço** | **Peso** | **Características** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Arco Simples** | 1 | 1d6 | 25/50/100m | 10 MP | 1kg | Básico |
| **Arco Curto** | 2 | 1d6+1 | 30/60/120m | 15 MP | 1kg | Rápido, +1 Iniciativa |
| **Arco Longo** | 3 | 1d8+2 | 50/100/200m | 30 MP | 1.5kg | Precisão, Penetrante |
| **Arco Composto** | 4 | 1d8+3 | 40/80/160m | 50 MP | 1.2kg | +Físico ao dano |
| **Arco Élfico** | 5 | 2d6+1 | 60/120/240m | 80 MP | 1kg | Élfico, +1 ataque, Mágico |
| **Arco Sombrio** | 6 | 1d10+2 | 50/100/200m | 120 MP | 1.3kg | +2 Furtividade, Silencioso |
| **Arco dos Ventos** | 7 | 2d6+2 | 80/160/320m | 250 MP | 0.8kg | Ignora vento, +2 alcance |
| **Arco Lendário** | 8 | 2d8+3 | 100/200/400m | 600 MP | 1kg | +2 ataque, Crítico 10-12 |

#### BESTAS

| **Arma** | **Nível Mín.** | **Dano** | **Alcance** | **Preço** | **Peso** | **Características** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Besta de Mão** | 1 | 1d6 | 20/40/80m | 20 MP | 1kg | Uma mão, Lenta |
| **Besta Leve** | 2 | 1d8+1 | 40/80/120m | 25 MP | 2kg | Fácil uso |
| **Besta Pesada** | 4 | 1d10+2 | 50/100/150m | 40 MP | 4kg | Penetrante, Muito lenta |
| **Besta Repetição** | 5 | 1d8+2 | 35/70/140m | 80 MP | 3kg | 3 tiros antes de recarregar |
| **Besta Élfica** | 6 | 1d10+3 | 60/120/180m | 150 MP | 2.5kg | Élfica, +1 ataque, Silenciosa |
| **Besta Cerco** | 7 | 2d8+2 | 80/160/240m | 300 MP | 8kg | Duas mãos, Devastadora |

### Armaduras

#### ARMADURAS LEVES

| **Armadura** | **Nível Mín.** | **Proteção** | **Mod. Defesa** | **Preço** | **Peso** | **Penalidades** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Roupas Comuns** | 1 | 0 | +0 | 2 MP | 1kg | Nenhuma |
| **Roupas Acolchoadas** | 1 | 1 | +1 | 5 MP | 2kg | Nenhuma |
| **Couro Macio** | 1 | 1 | +1 | 10 MP | 3kg | Nenhuma |
| **Couro** | 1 | 2 | +1 | 15 MP | 5kg | Furtividade -1 |
| **Couro Cravejado** | 2 | 3 | +2 | 35 MP | 8kg | Furtividade -2 |
| **Couro Élfico** | 3 | 3 | +2 | 60 MP | 4kg | Élfica, Furtividade -1 |
| **Couro Sombrio** | 4 | 3 | +2 | 80 MP | 6kg | +1 Furtividade |
| **Couro Dragão** | 6 | 4 | +3 | 200 MP | 7kg | Resistência fogo |

#### ARMADURAS MÉDIAS

| **Armadura** | **Nível Mín.** | **Proteção** | **Mod. Defesa** | **Preço** | **Peso** | **Penalidades** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Gibão de Peles** | 2 | 3 | +2 | 25 MP | 6kg | Furtividade -1 |
| **Camisão de Malha** | 2 | 3 | +2 | 40 MP | 8kg | Furtividade -2 |
| **Cota de Malha** | 3 | 4 | +3 | 50 MP | 12kg | Furtividade -3 |
| **Brigantina** | 4 | 4 | +3 | 60 MP | 10kg | Furtividade -2 |
| **Cota Completa** | 4 | 5 | +4 | 80 MP | 15kg | Furtividade -4 |
| **Malha Élfica** | 5 | 5 | +4 | 150 MP | 8kg | Élfica, Furtividade -2 |
| **Armadura Escamada** | 5 | 5 | +4 | 120 MP | 18kg | Furtividade -4 |
| **Malha Anã** | 6 | 6 | +5 | 200 MP | 12kg | Anã, +1 vs magia |

#### ARMADURAS PESADAS

| **Armadura** | **Nível Mín.** | **Proteção** | **Mod. Defesa** | **Preço** | **Peso** | **Penalidades** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Placas Parciais** | 5 | 6 | +5 | 150 MP | 20kg | Furtividade -6, Ação -1 |
| **Placas Completas** | 6 | 7 | +6 | 300 MP | 25kg | Furtividade -8, Ação -2 |
| **Armadura de Campo** | 7 | 7 | +6 | 400 MP | 22kg | Furtividade -6, Ação -1 |
| **Placas Élficas** | 7 | 7 | +6 | 600 MP | 18kg | Élfica, Furtividade -4 |
| **Armadura Anã** | 7 | 8 | +7 | 500 MP | 28kg | Anã, +2 vs magia |
| **Placas Dracônicas** | 8 | 8 | +7 | 1000 MP | 25kg | Resistência elemental |
| **Armadura Celestial** | 9 | 9 | +8 | 2000 MP | 20kg | +1 todos atributos |
| **Placas Lendárias** | 10 | 10 | +9 | 5000 MP | 30kg | Imune críticos |

### Escudos

| **Escudo** | **Nível Mín.** | **Proteção** | **Mod. Defesa** | **Preço** | **Peso** | **Características** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Broquel** | 1 | +1 | +1 | 8 MP | 1kg | Leve, não impede conjuração |
| **Escudo Pequeno** | 1 | +1 | +1 | 12 MP | 2kg | Arremessável |
| **Escudo Médio** | 2 | +2 | +2 | 15 MP | 3kg | Equilibrado |
| **Escudo Grande** | 3 | +3 | +3 | 25 MP | 5kg | Proteção máxima |
| **Escudo Torre** | 4 | +4 | +4 | 40 MP | 8kg | Cobertura total |
| **Escudo Élfico** | 4 | +2 | +3 | 60 MP | 2kg | Élfico, +1 vs magia |
| **Escudo Anão** | 5 | +3 | +4 | 80 MP | 4kg | Anão, +2 vs dragões |
| **Escudo Espelhado** | 6 | +2 | +3 | 120 MP | 3kg | Reflete magias (50% chance) |
| **Escudo Sombrio** | 6 | +3 | +3 | 150 MP | 4kg | +2 Furtividade |
| **Escudo Lendário** | 8 | +4 | +5 | 500 MP | 3kg | +1 todos os testes |

### Cajados e Varinhas Mágicas

#### CAJADOS BÁSICOS

| **Item** | **Nível Mín.** | **Preço** | **Peso** | **Efeito** | **Cargas** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Cajado Simples** | 1 | 10 MP | 2kg | +1 PM máximo | - |
| **Cajado de Carvalho** | 2 | 25 MP | 2.5kg | +2 PM máximo | - |
| **Cajado Élfico** | 3 | 60 MP | 1.5kg | +3 PM máximo, +1 conjuração | - |
| **Cajado de Cristal** | 4 | 100 MP | 2kg | +4 PM máximo, +1 dano mágico | - |
| **Cajado Rúnico** | 5 | 200 MP | 2kg | +5 PM máximo, +2 conjuração | - |

#### CAJADOS ESPECIALIZADOS

| **Item** | **Nível Mín.** | **Preço** | **Peso** | **Efeito** | **Cargas** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Cajado do Fogo** | 4 | 150 MP | 2kg | Magias de fogo custam -1 PM | 3/dia |
| **Cajado do Gelo** | 4 | 150 MP | 2kg | Magias de gelo custam -1 PM | 3/dia |
| **Cajado da Cura** | 4 | 180 MP | 2kg | Magias de cura custam -1 PM | 3/dia |
| **Cajado das Sombras** | 5 | 250 MP | 2kg | Magias de ilusão custam -2 PM | 2/dia |
| **Cajado da Natureza** | 5 | 220 MP | 2kg | Comunica com animais/plantas | 3/dia |
| **Cajado do Tempo** | 7 | 800 MP | 2kg | Acelera ou retarda tempo | 1/dia |
| **Cajado Arcano** | 6 | 500 MP | 2kg | +3 todos os testes mágicos | - |
| **Cajado do Poder** | 8 | 1500 MP | 2kg | Dobra PM máximo | - |

#### VARINHAS

| **Item** | **Nível Mín.** | **Preço** | **Peso** | **Efeito** | **Cargas** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Varinha Mísseis** | 3 | 80 MP | 0.5kg | Mísseis Mágicos | 5/dia |
| **Varinha Cura** | 3 | 100 MP | 0.5kg | Cura Menor | 3/dia |
| **Varinha Fogo** | 4 | 120 MP | 0.5kg | Rajada de Fogo | 3/dia |
| **Varinha Gelo** | 4 | 120 MP | 0.5kg | Rajada de Gelo | 3/dia |
| **Varinha Raio** | 5 | 200 MP | 0.5kg | Raio Elétrico | 2/dia |
| **Varinha Polimorfismo** | 6 | 400 MP | 0.5kg | Transforma inimigo | 1/dia |
| **Varinha Teletransporte** | 7 | 600 MP | 0.5kg | Teletransporte | 1/dia |

### Itens Mágicos

#### ANÉIS MÁGICOS

| **Item** | **Nível Mín.** | **Preço** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Anel Proteção +1** | 3 | 500 MP | +1 Defesa permanente |
| **Anel Força +1** | 3 | 600 MP | +1 Físico permanente |
| **Anel Agilidade +1** | 3 | 600 MP | +1 Ação permanente |
| **Anel Inteligência +1** | 3 | 600 MP | +1 Mental permanente |
| **Anel Carisma +1** | 3 | 600 MP | +1 Social permanente |
| **Anel Regeneração** | 5 | 1200 MP | Recupera 1 PV por turno |
| **Anel Invisibilidade** | 6 | 2000 MP | Invisibilidade 3×/dia |
| **Anel Voo** | 7 | 3000 MP | Voo 1×/dia por 1 hora |

#### AMULETOS E COLARES

| **Item** | **Nível Mín.** | **Preço** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Amuleto Vida** | 2 | 400 MP | +5 PV permanente |
| **Amuleto Magia** | 2 | 400 MP | +3 PM permanente |
| **Colar Pérolas** | 4 | 800 MP | +2 Social, +1 vs encantamentos |
| **Amuleto Proteção** | 4 | 1000 MP | +2 vs magia |
| **Colar Dragão** | 6 | 2000 MP | Resistência a um elemento |
| **Amuleto Imortalidade** | 8 | 5000 MP | Não envelhece |

#### BOTAS E LUVAS MÁGICAS

| **Item** | **Nível Mín.** | **Preço** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Botas Velocidade** | 3 | 600 MP | +3m movimento |
| **Botas Élfica** | 4 | 800 MP | +3 Furtividade |
| **Botas Voo** | 6 | 1500 MP | Levitação constante |
| **Luvas Força** | 3 | 500 MP | +2 Físico para agarrar |
| **Luvas Ladrão** | 4 | 700 MP | +3 desarmar armadilhas |
| **Luvas Mago** | 5 | 1000 MP | +2 conjuração |

#### CAPAS E MANTOS

| **Item** | **Nível Mín.** | **Preço** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Capa Viagem** | 1 | 50 MP | +1 vs clima |
| **Capa Élfica** | 4 | 1000 MP | +3 Furtividade |
| **Manto Mago** | 5 | 1500 MP | +2 Defesa vs magia |
| **Capa Sombras** | 6 | 2000 MP | Invisibilidade 1×/dia |
| **Manto Dragão** | 7 | 3000 MP | Voo 1×/dia |

### Equipamentos Especiais

#### INSTRUMENTOS MUSICAIS MÁGICOS

| **Item** | **Nível Mín.** | **Preço** | **Peso** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Flauta Encantamento** | 3 | 200 MP | 0.5kg | Charme 1×/dia |
| **Tambor Guerra** | 4 | 300 MP | 2kg | +1 ataque aliados por combate |
| **Harpa Cura** | 5 | 500 MP | 3kg | Cura em área 1×/dia |
| **Lira Sono** | 4 | 250 MP | 1kg | Sono em área 1×/dia |

#### FERRAMENTAS MÁGICAS

| **Item** | **Nível Mín.** | **Preço** | **Peso** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Gazuas Mágicas** | 4 | 300 MP | 0.5kg | +4 abrir fechaduras |
| **Corda Élfica** | 3 | 150 MP | 1kg | 30m, +3 escalada |
| **Lanterna Eterna** | 3 | 100 MP | 1kg | Luz infinita |
| **Tenda Mágica** | 4 | 400 MP | 2kg | Abrigo perfeito |
| **Mochila Dimensional** | 5 | 800 MP | 1kg | Capacidade 100kg |

### Equipamentos Gerais

| **Item** | **Nível Mín.** | **Preço** | **Peso** | **Descrição** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Mochila** | 1 | 2 MP | 1kg | Capacidade 30kg |
| **Corda (15m)** | 1 | 2 MP | 3kg | Resistente |
| **Tocha** | 1 | 1 MC | 0.5kg | Luz 6m, 1 hora |
| **Lanterna** | 1 | 7 MP | 1kg | Luz 12m, 6 horas |
| **Kit Primeiros Socorros** | 1 | 5 MP | 1kg | 5 usos, +2 em cura |
| **Gazuas** | 3 | 25 MP | 0.5kg | +2 em abrir fechaduras |
| **Kit Escalada** | 2 | 15 MP | 5kg | +2 em escalada |
| **Barraca (2 pessoas)** | 1 | 2 MP | 2kg | Proteção básica |
| **Saco de Dormir** | 1 | 1 MP | 1kg | Conforto para descanso |
| **Odre** | 1 | 2 MP | 0.5kg | 2 litros de água |

### Montarias e Veículos

| **Item** | **Nível Mín.** | **Preço** | **Velocidade** | **Características** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Cavalo Comum** | 1 | 75 MP | 50 km/dia | Transporte básico |
| **Cavalo Guerra** | 3 | 200 MP | 60 km/dia | +2 ataque montado |
| **Pônei** | 1 | 30 MP | 40 km/dia | Pequeno, resistente |
| **Cavalo Élfico** | 5 | 500 MP | 80 km/dia | +3 Ação, inteligente |
| **Grifo** | 7 | 2000 MP | 120 km/dia | Voo, combate aéreo |
| **Dragão Jovem** | 9 | 10000 MP | 200 km/dia | Voo, sopro, inteligente |

### Poções e Consumíveis

#### POÇÕES BÁSICAS

| **Item** | **Nível Mín.** | **Preço** | **Efeito** | **Duração** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Poção Cura Menor** | 1 | 50 MP | Cura 2d6+2 PV | Instantâneo |
| **Poção Cura Maior** | 3 | 200 MP | Cura 4d6+4 PV | Instantâneo |
| **Poção Cura Completa** | 6 | 500 MP | Cura todos os PV | Instantâneo |
| **Poção Força** | 2 | 100 MP | +2 Físico | 1 hora |
| **Poção Agilidade** | 2 | 100 MP | +2 Ação | 1 hora |
| **Poção Inteligência** | 2 | 100 MP | +2 Mental | 1 hora |
| **Poção Carisma** | 2 | 100 MP | +2 Social | 1 hora |
| **Antídoto** | 1 | 50 MP | Remove venenos | Instantâneo |
| **Óleo Mágico** | 3 | 150 MP | Arma +1 por combate | 1 combate |

#### POÇÕES DE PONTOS DE MAGIA

As poções de PM são essenciais para magos em aventuras longas, permitindo recuperação estratégica de energia mágica. Estas poções são criadas por alquimistas especializados usando ingredientes mágicos raros.

##### POÇÕES DE PM BÁSICAS

| **Item** | **Nível Mín.** | **Preço** | **Peso** | **Recuperação** | **Tempo** | **Limitação** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Poção PM Menor** | 1 | 30 MP | 0.5kg | 1d4 PM | Ação | 3×/dia |
| **Poção PM Média** | 3 | 80 MP | 0.5kg | 2d4 PM | Ação | 3×/dia |
| **Poção PM Maior** | 5 | 150 MP | 0.5kg | 3d4 PM | Ação | 3×/dia |
| **Poção PM Superior** | 7 | 300 MP | 0.5kg | 4d4 PM | Ação | 1×/dia |

##### POÇÕES DE PM ESPECIAIS

| **Item** | **Nível Mín.** | **Preço** | **Peso** | **Efeito** | **Duração** | **Limitação** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Elixir Arcano** | 4 | 200 MP | 0.5kg | +50% PM máximo | 1 hora | 1×/dia |
| **Poção Foco Mental** | 3 | 120 MP | 0.5kg | -1 PM todas magias | 30 min | 1×/dia |
| **Essência Mágica** | 6 | 400 MP | 0.5kg | Recupera todos PM | Instantâneo | 1×/semana |
| **Néctar dos Magos** | 8 | 800 MP | 0.5kg | PM infinito | 3 turnos | 1×/mês |
| **Poção Concentração** | 4 | 180 MP | 0.5kg | +2 testes conjuração | 1 hora | 1×/dia |
| **Elixir Resistência** | 5 | 250 MP | 0.5kg | +3 vs interrupção magia | 1 hora | 1×/dia |

##### REGRAS ESPECIAIS PARA POÇÕES DE PM

**Limite Diário:** Um personagem pode consumir no máximo 3 poções de PM básicas por dia. A partir da 4ª poção, sofre 1d4 de dano por saturação mágica.

**Tempo de Consumo:** Beber uma poção requer uma ação completa, deixando o personagem vulnerável durante o turno.

**Qualidade Variável:**

* **Poções Baratas (-25% preço):** 5% chance de falhar completamente
* **Poções Premium (+50% preço):** +1 PM extra na recuperação
* **Poções Caseiras:** Efeito aleatório (role 1d6: 1-2 metade do efeito, 3-4 efeito normal, 5-6 efeito dobrado)

**Ingredientes e Criação:**

* **Cristais de Mana:** Componente básico (10 MP cada)
* **Ervas Arcanas:** Coletadas em locais mágicos
* **Água Benta:** De fontes sagradas ou templos
* **Habilidade Alquimia:** Permite criar poções com 50% do custo

**Disponibilidade:**

* **Cidades Grandes:** Todas as poções disponíveis
* **Cidades Médias:** Apenas poções básicas e algumas especiais
* **Vilas:** Apenas Poção PM Menor, se houver alquimista
* **Aventuras:** Podem ser encontradas como tesouro

#### POÇÕES AVANÇADAS

| **Item** | **Nível Mín.** | **Preço** | **Efeito** | **Duração** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Poção Força Superior** | 4 | 200 MP | +3 Físico | 1 hora |
| **Poção Agilidade Superior** | 4 | 200 MP | +3 Ação | 1 hora |
| **Poção Inteligência Superior** | 4 | 200 MP | +3 Mental | 1 hora |
| **Poção Carisma Superior** | 4 | 200 MP | +3 Social | 1 hora |
| **Poção Invisibilidade** | 5 | 400 MP | Invisibilidade | 10 minutos |
| **Poção Voo** | 6 | 600 MP | Voo | 30 minutos |
| **Poção Gigantismo** | 6 | 500 MP | Dobra tamanho e força | 10 minutos |
| **Poção Imortalidade** | 8 | 2000 MP | Imune a morte | 1 dia |

#### PERGAMINHOS MÁGICOS

| **Item** | **Nível Mín.** | **Preço** | **Efeito** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Pergaminho Cura Menor** | 1 | 25 MP | Cura Menor (uso único) |
| **Pergaminho Mísseis** | 2 | 40 MP | Mísseis Mágicos (uso único) |
| **Pergaminho Bola Fogo** | 4 | 80 MP | Bola de Fogo (uso único) |
| **Pergaminho Cura Maior** | 4 | 100 MP | Cura Maior (uso único) |
| **Pergaminho Ressurreição** | 8 | 500 MP | Ressurreição (uso único) |

#### COMPONENTES MÁGICOS

| **Item** | **Nível Mín.** | **Preço** | **Uso** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Pó Diamante** | 3 | 100 MP | Componente para magias nível 3+ |
| **Essência Elemental** | 4 | 150 MP | Potencializa magias elementais |
| **Sangue Dragão** | 6 | 500 MP | Componente para magias épicas |
| **Cristal Temporal** | 7 | 1000 MP | Magias de tempo |
| **Fragmento Divino** | 9 | 2000 MP | Magias de ressurreição |

# PARTE V - EXPLORAÇÃO E AVENTURA

## Capítulo 13: Exploração e Viagem

### Velocidade de Movimento

| **Método de Viagem** | **Terreno Fácil** | **Terreno Difícil** | **Observações** |
| --- | --- | --- | --- |
| **A pé** | 30 km/dia | 15 km/dia | Velocidade base padrão |
| **Montado (cavalo)** | 50 km/dia | 25 km/dia | Requer cuidado com animal |
| **Carroça** | 25 km/dia | 12 km/dia | Limitado a estradas |
| **Viagem forçada** | Dobro | Dobro | Requer testes de resistência |
| **Barco (rio)** | 40 km/dia | 20 km/dia | Dependente de corrente |
| **Navio (mar)** | 80 km/dia | 40 km/dia | Dependente de vento |

### Tipos de Terreno

| **Terreno** | **Modificador Movimento** | **Dificuldade Navegação** | **Perigos Comuns** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Estrada** | Normal | Trivial (ND 5) | Bandidos, pedágios |
| **Planície** | Normal | Fácil (ND 7) | Animais selvagens |
| **Floresta** | -25% | Moderada (ND 9) | Predadores, se perder |
| **Montanha** | -50% | Difícil (ND 11) | Quedas, clima severo |
| **Pântano** | -50% | Difícil (ND 11) | Doenças, criaturas |
| **Deserto** | -25% | Muito Difícil (ND 13) | Sede, tempestades |

### Cura e Descanso

| **Tipo de Descanso** | **Duração** | **Recuperação** | **Condições** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Descanso Curto** | 1 hora | 1 PV | Se PV > 0 |
| **Descanso Longo** | 8 horas | Físico PV | Sono completo |
| **Descanso Completo** | 24 horas | Físico × 2 PV | Repouso total |
| **Primeiros Socorros** | 10 minutos | 1d6 PV | Uma vez por ferimento |
| **Cuidado Médico** | 1 dia | +2 na cura natural | Profissional qualificado |

### Condições Ambientais

| **Condição** | **Efeito** | **Testes Afetados** |
| --- | --- | --- |
| **Chuva Leve** | -1 percepção | Furtividade, Observação |
| **Chuva Pesada** | -2 percepção, -1 movimento | Todos os testes físicos |
| **Neblina** | -3 percepção, alcance reduzido | Ataques à distância |
| **Vento Forte** | -2 ataques à distância | Voo, equilíbrio |
| **Calor Extremo** | Testes de resistência | Físico a cada hora |
| **Frio Extremo** | Testes de resistência | Físico a cada hora |
| **Escuridão Total** | -3 todos os testes | Todos exceto audição |

### Suprimentos e Sobrevivência

| **Item** | **Duração** | **Preço** | **Peso** | **Observações** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ração (1 dia)** | 1 dia | 2 MP | 0.5kg | Não estraga |
| **Água (1 dia)** | 1 dia | 1 MC | 1kg | Essencial |
| **Forragem (cavalo)** | 1 dia | 5 MC | 5kg | Para montarias |
| **Lenha** | 1 noite | Gratuito | 2kg | Fogueira |
| **Abrigo improvisado** | 1 noite | Gratuito | - | Teste Sobrevivência ND 9 |

## Capítulo 14: Interações Sociais

### Tipos de Teste Social

| **Tipo de Interação** | **Atributo** | **Dificuldade Base** | **Modificadores Comuns** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Persuasão** | Social | ND 7-13 | Interesse mútuo (+2), Oposição (-3) |
| **Intimidação** | Social | ND 9-11 | Diferença de poder (+/-2) |
| **Enganação** | Social vs Mental | Oposto | Evidência contrária (-3) |
| **Coleta de Informações** | Social | ND 7-11 | Dinheiro (+1), Tempo (+2) |
| **Sedução** | Social | ND 9-13 | Atratividade (+/-2) |
| **Liderança** | Social | ND 7-9 | Situação de crise (+2) |

### Modificadores de Relacionamento

| **Relacionamento** | **Modificador** | **Relacionamento** | **Modificador** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Amigo íntimo** | +4 | **Desconhecido** | 0 |
| **Amigo** | +2 | **Suspeito** | -2 |
| **Conhecido** | +1 | **Inimigo** | -4 |

### Modificadores de Reputação

| **Reputação** | **Modificador** | **Descrição** |
| --- | --- | --- |
| **Herói Lendário** | +3 | Conhecido por grandes feitos |
| **Herói Local** | +2 | Respeitado na região |
| **Boa Reputação** | +1 | Conhecido positivamente |
| **Neutro** | 0 | Desconhecido ou sem reputação |
| **Má Reputação** | -1 | Conhecido negativamente |
| **Criminoso** | -2 | Procurado pelas autoridades |
| **Infame** | -3 | Temido e odiado |

### Consequências Sociais

| **Resultado do Teste** | **Consequência** |
| --- | --- |
| **Falha por 5+** | Hostilidade, portas fechadas |
| **Falha por 1-4** | Recusa educada, nova tentativa possível |
| **Sucesso por 1-4** | Cooperação básica |
| **Sucesso por 5+** | Cooperação entusiástica, benefícios extras |

### Organizações e Facções

| **Organização** | **Influência** | **Atitude Padrão** | **Recursos** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Guarda da Cidade** | Local | Neutra | Autoridade legal |
| **Guildas de Comerciantes** | Regional | Interessada | Dinheiro, informações |
| **Igreja dos Beatos** | Continental | Cautelosa | Influência política |
| **Rede de Contrabandistas** | Urbana | Suspeita | Itens ilegais |
| **Academia Arcana** | Especializada | Acadêmica | Conhecimento mágico |

# PARTE VI - REFERÊNCIA

## Capítulo 15: Exemplos de Jogo

### Exemplo 1: Teste Básico de Exploração

**Situação:** Os aventureiros chegam a uma porta trancada em uma masmorra antiga.

**Mestre:** "A porta de pedra está selada com runas antigas. Há um mecanismo de fechadura visível, mas parece complexo."

**Finn (Ladino):** "Quero examinar a fechadura para ver se posso abri-la."

**Mestre:** "Faça um teste de Mental + Desarmar Armadilhas. A dificuldade é Moderada (ND 9) porque é uma fechadura antiga mas bem preservada."

**Finn:** *Rola 2d6 + Mental (6) + Desarmar Armadilhas (+2) = 8 + 6 + 2 = 16*

**Mestre:** "Sucesso! Você identifica o padrão das runas e consegue manipular o mecanismo. A porta se abre com um clique satisfatório."

### Exemplo 2: Combate Tático

**Situação:** Emboscada por bandidos na estrada.

**Iniciativa:**

* Lyra (Maga): 2d6 + Ação (6) = 15
* Bandido 1: 2d6 + Ação (5) = 12
* Kael (Guerreiro): 2d6 + Ação (5) = 11
* Bandido 2: 2d6 + Ação (5) = 9

**Turno 1:**

**Lyra:** "Vou conjurar Mísseis Mágicos no bandido líder."

**Mestre:** "Mísseis Mágicos acertam automaticamente. Custa 3 PM."

**Lyra:** *Rola 3×(1d4+1) = 4+3+2 = 9 de dano*

**Bandido 1:** "Ataca Kael com espada."

**Mestre:** *Rola 2d6 + Físico (6) = 9 + 6 = 15 vs Defesa 13 de Kael*

**Mestre:** "Acerto! Role dano: 1d8+2 = 6 de dano."

**Kael:** "Vou usar Ataque Poderoso contra o bandido que me atacou."

**Kael:** *Rola 2d6 + Físico (7) + Ataque Poderoso (+2) = 11 + 7 + 2 = 20*

**Mestre:** "Acerto sólido! Role dano com bônus."

**Kael:** *Rola 1d8+2 + Físico (7) + Ataque Poderoso (+2) = 6+2+7+2 = 17 de dano*

**Mestre:** "Seu ataque derruba o bandido instantaneamente!"

### Exemplo 3: Interação Social

**Situação:** Negociando com um comerciante por informações.

**Mira (Diplomata):** "Quero convencer o comerciante a nos contar sobre as caravanas desaparecidas."

**Mestre:** "Ele parece nervoso sobre o assunto. Teste de Social + Persuasão Irresistível, dificuldade Moderada (ND 9) porque ele tem medo de represálias."

**Mira:** *Rola 2d6 + Social (8) + Persuasão (+2) = 10 + 8 + 2 = 20*

**Mestre:** "Sucesso excepcional! Sua abordagem gentil mas determinada o convence. 'Muito bem, mas prometa que não dirão que foi eu quem contou...'"

## Capítulo 16: Tabelas de Referência Rápida

### TESTE BÁSICO

**Fórmula:** 2d6 + Atributo + Modificadores vs ND

| **Dificuldade** | **ND** | **Exemplos** |
| --- | --- | --- |
| **Trivial** | 5 | Caminhar, lembrar nome |
| **Fácil** | 7 | Escalar com pegadas |
| **Moderada** | 9 | Abrir fechadura padrão |
| **Difícil** | 11 | Escalar parede lisa |
| **Muito Difícil** | 13 | Desarmar armadilha complexa |
| **Heroica** | 15 | Feitos quase impossíveis |

### MODIFICADORES SITUACIONAIS

| **Situação** | **Mod.** | **Situação** | **Mod.** |
| --- | --- | --- | --- |
| Equipamento superior | +1/+2 | Equipamento improvisado | -1/-3 |
| Condições ideais | +1/+2 | Condições adversas | -1/-3 |
| Assistência competente | +2 | Pressa excessiva | -2 |
| Tempo extra | +1/+2 | Ferimento grave | -1/-3 |

### COMBATE RÁPIDO

**Iniciativa:** 2d6 + Ação (maior age primeiro)

**Ataques:**

* Corpo a corpo: 2d6 + Físico vs Defesa
* À distância: 2d6 + Ação vs Defesa
* Magia: 2d6 + Mental vs Defesa

**Defesa:** 10 + Ação + Armadura

**Críticos:** Duplas nos dados (dano dobrado em 4-4, 5-5, 6-6)

### CONDIÇÕES DE STATUS

| **Condição** | **Efeito** |
| --- | --- |
| **Caído** | -2 Defesa |
| **Atordoado** | Perde próxima ação |
| **Cego** | -3 ataques |
| **Ferido** | -1 todos os testes (PV < 50%) |
| **Gravemente Ferido** | -2 todos os testes (PV < 25%) |

### MAGIA RÁPIDA

| **Nível** | **Custo PM** | **Exemplos** |
| --- | --- | --- |
| **1** | 1-2 | Rajada Arcana, Detectar Magia |
| **2** | 3-4 | Mísseis Mágicos, Invisibilidade |
| **3** | 5-6 | Bola de Fogo, Contra-Magia |
| **4** | 7-8 | Explosão Elemental, Barreira Mística |
| **5** | 9-10 | Tempestade Arcana, Controle Mental |
| **6** | 11-12 | Cataclismo, Tempo Congelado |

### PREÇOS ESSENCIAIS

#### ARMAS BÁSICAS

| **Item** | **Preço** | **Item** | **Preço** |
| --- | --- | --- | --- |
| Punhal | 1 MP | Adaga | 2 MP |
| Clava | 1 MP | Espada Curta | 10 MP |
| Arco Simples | 10 MP | Espada Longa | 25 MP |
| Besta Leve | 25 MP | Montante | 60 MP |

#### ARMADURAS BÁSICAS

| **Item** | **Preço** | **Item** | **Preço** |
| --- | --- | --- | --- |
| Roupas Acolchoadas | 5 MP | Couro | 15 MP |
| Couro Cravejado | 35 MP | Cota de Malha | 50 MP |
| Cota Completa | 80 MP | Placas Parciais | 150 MP |
| Placas Completas | 300 MP | Escudo Médio | 15 MP |

#### ITENS MÁGICOS BÁSICOS

| **Item** | **Preço** | **Item** | **Preço** |
| --- | --- | --- | --- |
| Cajado Simples | 10 MP | Varinha Mísseis | 80 MP |
| Anel Proteção +1 | 500 MP | Amuleto Vida | 400 MP |
| Botas Velocidade | 600 MP | Poção Cura Menor | 50 MP |
| Poção Força | 100 MP | Pergaminho Mísseis | 40 MP |

#### POÇÕES DE PM

| **Item** | **Preço** | **Item** | **Preço** |
| --- | --- | --- | --- |
| Poção PM Menor | 30 MP | Poção PM Média | 80 MP |
| Poção PM Maior | 150 MP | Poção PM Superior | 300 MP |
| Elixir Arcano | 200 MP | Essência Mágica | 400 MP |
| Poção Foco Mental | 120 MP | Néctar dos Magos | 800 MP |

#### EQUIPAMENTOS GERAIS

| **Item** | **Preço** | **Item** | **Preço** |
| --- | --- | --- | --- |
| Refeição simples | 3 MC | Hospedagem básica | 2 MC |
| Mochila | 2 MP | Corda (15m) | 2 MP |
| Tocha | 1 MC | Lanterna | 7 MP |
| Kit Primeiros Socorros | 5 MP | Gazuas | 25 MP |

#### MONTARIAS E TRANSPORTE

| **Item** | **Preço** | **Item** | **Preço** |
| --- | --- | --- | --- |
| Pônei | 30 MP | Cavalo Comum | 75 MP |
| Cavalo Guerra | 200 MP | Cavalo Élfico | 500 MP |

### PROGRESSÃO DE PERSONAGEM

| **Nível** | **XP Total** | **Benefício** |
| --- | --- | --- |
| **2** | 10 | +1 habilidade |
| **3** | 25 | +1 atributo |
| **4** | 45 | +1 habilidade |
| **5** | 70 | Habilidade especial |

## Capítulo 17: Glossário

### Termos Básicos de RPG

**Aventura:** Uma história completa com começo, meio e fim, tipicamente jogada em uma ou mais sessões.

**Campanha:** Uma série de aventuras conectadas que formam uma narrativa de longo prazo.

**Personagem Jogador (PJ):** Um personagem controlado por um jogador.

**Personagem Não-Jogador (PNJ):** Qualquer personagem controlado pelo Mestre.

**Mestre:** O jogador especial que controla o mundo e arbitra regras.

**Sessão:** Um período de jogo, tipicamente 3-5 horas.

### Termos de Sistema

**Atributo:** Uma das quatro características básicas: Físico, Ação, Mental, Social.

**Habilidade:** Capacidades especiais que personagens podem aprender.

**Pontos de Vida (PV):** Medida da saúde e resistência de um personagem.

**Pontos de Magia (PM):** Energia mágica usada para conjurar magias.

**Defesa:** Número que representa quão difícil é acertar um personagem.

**Nível de Dificuldade (ND):** Número que deve ser igualado ou superado em um teste.

### Termos de Combate

**Iniciativa:** Ordem em que personagens agem durante combate.

**Turno:** O período durante o qual um personagem pode realizar suas ações.

**Rodada:** Um ciclo completo onde todos os participantes agiram.

**Crítico:** Resultado especial que ocorre com duplas nos dados.

**Flanquear:** Posicionar-se dos lados opostos de um inimigo.

### Termos de Magia

**Conjuração:** O processo de ativar uma magia.

**Componentes:** Elementos necessários para conjurar: verbais, somáticos, materiais.

**Duração:** Quanto tempo os efeitos de uma magia persistem.

**Alcance:** Quão longe uma magia pode afetar alvos.

**Área de Efeito:** Região que uma magia afeta.

### Termos de Equipamento

**Arma Corpo a Corpo:** Arma usada em combate próximo.

**Arma à Distância:** Arma que ataca alvos distantes.

**Armadura:** Proteção que reduz dano recebido.

**Escudo:** Proteção carregada que melhora defesa.

**Item Mágico:** Objeto com propriedades sobrenaturais.

## Conclusão

### O Início de Sua Jornada

Este Livro do Jogador reorganizado oferece tudo que você precisa para começar suas aventuras no Sistema Clube dos Taberneiros. Com regras simplificadas, tabelas organizadas, e progressão clara, você pode focar no que realmente importa: criar histórias memoráveis com seus amigos.

O sistema foi projetado para crescer com você. Começando com personagens simples no nível 1, você desenvolverá gradualmente heróis poderosos capazes de feitos lendários. Cada nível traz novas possibilidades, e cada habilidade adquirida abre portas para estratégias e interpretações únicas.

### Além das Regras

Lembre-se que as regras são ferramentas para facilitar diversão, não restrições que limitam criatividade. O melhor RPG acontece quando jogadores e Mestres trabalham juntos para criar experiências que transcendem mecânicas simples.

Não tenha medo de experimentar, adaptar regras para sua mesa, ou criar elementos novos. O Sistema Clube dos Taberneiros foi projetado para ser flexível e adaptável às necessidades de diferentes grupos.

### Próximos Passos

Agora que você tem as ferramentas, é hora de usá-las. Reúna seus amigos, criem personagens interessantes, e embarquem em aventuras épicas. As histórias mais memoráveis ainda estão por vir!

**Que suas aventuras sejam épicas e suas histórias sejam lembradas por gerações!**