

**R**aça, classe e origem são as características mais importantes de seu personagem — mas não as únicas.

Este capítulo apresenta as perícias e poderes gerais, características que todos os personagens podem possuir.

Perícias são habilidades mundanas, importantes para solucionar desafios físicos, mentais e sociais. Já poderes gerais são habilidades que você pode escolher quando sobe de nível, no lugar de poderes de classe. Fornecem mais opções aos personagens, ao custo de um pouco de complexidade.

## PERÍCIAS

Perícias medem suas capacidades mundanas. São usadas para realizar todo tipo de façanha, de saltar sobre um desfiladeiro a acertar um monstro com sua espada e decifrar um pergaminho antigo.

### ESCOLHENDO PERÍCIAS

Ao escolher sua classe, você recebe um número de perícias treinadas (ou seja, nas quais é mais competente). Você também recebe um número de perícias treinadas igual a sua Inteligência. Perícias ganhas por Inteligência não precisam pertencer à lista de sua classe.

Você pode ganhar novas perícias treinadas com o poder Treinamento em Perícia ou aumentando sua Inteligência (exceto aumentos temporários).

### USANDO PERÍCIAS

A descrição de cada perícia explica o que você pode fazer com ela, junto com exemplos de usos e suas respectivas regras. Testes de perícia seguem a mecânica básica do jogo, apresentada na **INTRODUÇÃO** e detalhada no **CAPÍTULO 5: JOGANDO**.

### BÔNUS DE PERÍCIA

Quando faz um teste de perícia, você soma seu *bônus de perícia* ao resultado do d20. Esse número é uma medida de sua competência com a perícia em questão. Ele é igual à metade do seu nível (arredondado para baixo) + o atributo-chave da perícia (veja a seguir). Nas perícias treinadas, você recebe um bônus de +2. No 7º nível, esse bônus aumenta para +4. No 15º nível, aumenta para +6.

Por exemplo, um personagem de 3º nível com Força 4 terá um bônus de +5 nas perícias baseadas em Força, no caso, Atletismo e Luta (+1 da metade do nível, +4 da Força). Se for treinado numa dessas perícias, seu bônus com ela será +7 (+1 da metade do nível, +4 de Força, +2 do treinamento).

**BÔNUS DE PERÍCIA = METADE DO NÍVEL  
+ ATRIBUTO-CHAVE + BÔNUS DE  
TREINAMENTO (SE FOR TREINADO)\***

*\*O bônus de treinamento é +2 do 1º ao 6º níveis,  
+4 do 7º ao 14º níveis e +6 do 15º nível em diante*

### ATRIBUTO-CHAVE

O atributo usado com a perícia. Por exemplo, Diplomacia envolve lábia e capacidade de argumentação, por isso seu atributo-chave é Carisma. Já Conhecimento envolve estudo e memória, por isso seu atributo-chave é Inteligência. O atributo-chave afeta seu bônus de perícia (veja acima).

### TREINAMENTO E TESTES

Algumas perícias só podem ser usadas quando você é treinado nelas. Por exemplo, se você não é treinado em Ladinagem, não tem o conhecimento necessário para desarmar uma armadilha, independentemente de seu nível ou Destreza. Quando a palavra “treinada” aparece após o nome da perícia, você só poderá usá-la se for treinado nela. Além disso, algumas perícias possuem usos específicos que exigem treinamento.

### PENALIDADE DE ARMADURA

Algumas perícias exigem liberdade de movimento. Quando a palavra “armadura” aparece após o nome da perícia, você sofrerá uma penalidade nos testes dela se estiver usando armadura ou escudo. Veja o **CAPÍTULO 3: EQUIPAMENTO** para detalhes.

# DESCRIÇÃO DAS PERÍCIAS

## ACROBACIA

### DES • ARMADURA

Você consegue fazer proezas acrobáticas.

**AMORTECER QUEDA (CD 15, APENAS TREINADO).** Quando cai, você pode gastar uma reação e fazer um teste de Acrobacia para reduzir o dano. Se passar, reduz o dano da queda em 1d6, mais 1d6 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD. Se reduzir o dano a zero, você cai de pé.

**EQUILÍBRIO.** Se estiver andando por superfícies precárias, você precisa fazer testes de Acrobacia para não cair. Cada ação de movimento exige um teste. Se passar, você avança metade do seu deslocamento. Se falhar, não avança. Se falhar por 5 ou mais, cai. A CD é 10 para piso escorregadio, 15 para uma superfície estreita (como o topo de um muro) e 20 para uma superfície muito estreita (como uma corda esticada). Você pode sofrer -5 no teste para avançar seu deslocamento total. Quando está se equilibrando você fica desprevenido e, se sofrer dano, deve fazer um novo teste de Acrobacia; se falhar, cai.

**ESCAPAR.** Você pode escapar de amarras. A dificuldade varia: cordas (CD igual ao resultado do teste de Destreza de quem o amarrar + 10), redes (CD 20), algemas (CD 30). Este uso gasta uma ação completa.

**LEVANTAR-SE RAPIDAMENTE (CD 20, APENAS TREINADO).** Se estiver caído, você pode fazer um teste de Acrobacia para ficar de pé. Você precisa ter uma ação de movimento disponível. Se passar no teste, se levanta como uma ação livre. Se falhar, gasta sua ação de movimento, mas continua caído.

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

**PASSAR POR INIMIGO.** Você pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo como parte de seu movimento. Faça um teste de Acrobacia oposto ao teste de Acrobacia, Iniciativa ou Luta do oponente (o que for melhor). Se você passar, atravessa o espaço; se falhar, não atravessa e sua ação de movimento termina. Um espaço ocupado por um inimigo conta como terreno difícil.

TABELA 2-1: PERÍCIAS

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

## ADESTRAMENTO

### CAR • TREINADA

Você sabe lidar com animais.

**ACALMAR ANIMAL (CD 25).** Você acalma um animal nervoso ou agressivo. Isso permite a você controlar um cavalo assustado ou convencer um lobo a não devorá-lo. Este uso gasta uma ação completa.

**MANEJAR ANIMAL (CD 15).** Você faz um animal realizar uma tarefa para a qual foi treinado (como “atacar”, “sentar”, “vigiar”...). Isso permite usar Adestramento como Pilotagem para veículos de tração animal. Este uso gasta uma ação de movimento.



## ATLETISMO

## FOR

Você pode realizar façanhas atléticas.

**CORRIDA.** Gaste uma ação completa e faça um teste de Atletismo. Você avança um número de quadrados de 1,5m igual ao resultado do teste. Assim, se somar 20 no teste, avança 20 quadrados de 1,5m. Você recebe um modificador de  $\pm 2$  para cada 1,5m de deslocamento acima ou abaixo de 9m que possua. Assim, um elfo (deslocamento 12m) recebe +4 em testes de Atletismo para correr, enquanto um anão (deslocamento 6m) sofre uma penalidade de -4. Você só pode correr em linha reta e não pode correr através de terreno difícil. Você pode correr por um número de rodadas igual a 1 + sua Constituição. Após isso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (CD 15 + 1 por teste anterior). Se falhar, fica fatigado.

**ESCALAR.** Você pode subir superfícies inclinadas ou verticais. Gaste uma ação de movimento e faça um teste de Atletismo. Se passar, você avança metade do seu deslocamento. Se falhar, não avança. Se falhar por 5 ou mais, você cai. A CD é 10 para superfícies com apoios para os pés e mãos (como o cordame de um navio), 15 para uma árvore, 20 para um muro com reentrâncias (como o de uma ruína) e 25 para um muro liso (como o de um castelo). Você pode sofrer -5 em seu teste para avançar seu deslocamento total. Quando está escalando você fica desprevenido e, se sofrer dano, deve fazer um novo teste de Atletismo; se falhar, você cai. Se um personagem adjacente a você estiver escalando e cair, você pode tentar pegá-lo. Faça um teste de Atletismo contra a CD da superfície +10. Se passar, segura o personagem. Se falhar por 5 ou mais, você também cai!

**NATAÇÃO.** Se iniciar seu turno na água, você precisa gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Atletismo. A CD é 10 para água calma, 15 para agitada e 20 ou mais para tempestuosa. Se passar, você pode avançar metade de seu deslocamento. Se falhar, consegue boiar, mas não avançar. Se falhar por 5 ou mais, você afunda. Se quiser avançar mais, pode gastar uma segunda ação de movimento na mesma rodada para outro teste de Atletismo. Se você estiver submerso (seja por ter falhado no teste de Atletismo, seja por ter mergulhado de propósito), deve prender a respiração. Você pode prender a respiração por um número de rodadas igual a 1 + sua Constituição. Após isso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (CD 15 + 1 por teste anterior). Se falhar, se afoga (é reduzido a 0 pontos de vida). Se continuar submerso, perde 3d6 pontos de vida por rodada até ser tirado da água ou morrer. Você sofre penalidade de armadura em testes de Atletismo para nadar.

**SALTAR.** Você pode pular sobre buracos ou obstáculos ou alcançar algo elevado. Para um salto longo, a CD é 5 por quadrado de 1,5m (CD 10 para 3m, 15 para 4,5m, 20 para 6m e assim por diante). Para um salto em altura, a CD 15 é por quadrado de 1,5m (30 para 3m, 45 para 4,5m e assim por diante). Você deve ter pelo menos 6m para correr e pegar impulso (sem esse espaço, a CD aumenta em +10). Saltar é parte de seu movimento e não exige uma ação.

## ATUAÇÃO

## CAR • TREINADA

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

**APRESENTAÇÃO (CD 20).** Você pode se apresentar para ganhar dinheiro. Faça um teste. Se passar, você recebe T\$ 1d6, mais T\$ 1d6 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD. Este uso leva um dia (ou noite...). Os valores recebidos pressupõem que você está se apresentando em um lugar propício, como o palco de uma taverna. De acordo com o mestre, você pode receber metade do valor, se estiver em um lugar inadequado (as ruas de uma cidade, um acampamento militar), ou o dobro, se estiver em um lugar especialmente propício (um festival, os salões de um palácio).

**IMPRESSIONAR.** Faça um teste de Atuação oposto pelo teste de Vontade de quem você quer impressionar. Se você passar, recebe +2 em testes de perícias baseadas em Carisma contra essa pessoa no mesmo dia. Se falhar, sofre -2 nesses testes e não pode tentar de novo no mesmo dia. Se estiver tentando impressionar mais de uma pessoa, o mestre faz apenas um teste pela plateia, usando o melhor bônus. Este uso leva de alguns minutos (canto ou dança) até algumas horas (apresentação teatral).

## CAVALGAR

## DES

Você sabe conduzir animais de montaria, como cavalos, trobos e grifos. Ações simples não exigem testes — você pode encilhar, montar, cavalgar em terreno plano e desmontar automaticamente. Ações perigosas, entretanto, exigem testes da perícia.

**CONDUZIR.** Cavalgar através de obstáculos exige testes de Cavalgar. A CD é 15 para terreno ruim e obstáculos pequenos (planície pedregosa, vala estreita) e 25 para terreno perigoso ou obstáculos grandes (encosta nevada, pântano traiçoeiro). Se você falhar, cai da montaria e sofre 1d6 pontos de dano. Conduzir é parte de seu movimento e não exige uma ação.

**GALOPAR.** Gaste uma ação completa e faça um teste de Cavalgar. Você avança um número de





**Alenn Toren, cavaleiro da Luz, cavalga contra a Supremacia Purista**

quadrados de 1,5m igual ao resultado do teste. Seu teste sofre um modificador de +/-2 para cada 1,5m de deslocamento acima ou abaixo de 9m que você possua.

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

Esta perícia exige uma sela. Sem ela, você sofre -5 no teste.

## CONHECIMENTO

### INT • TREINADA

Você estudou diversos campos do saber, como aritmética, astronomia, dialética, geografia, história...

**IDIOMAS (CD 20).** Você pode entender idiomas desconhecidos. Se falhar por 5 ou mais, você tira uma conclusão falsa. Idiomas exóticos ou muito antigos têm CD 30.

**INFORMAÇÃO.** Você responde dúvidas gerais. Questões simples, como o ano de fundação de um reino, não exigem testes. Questões complexas, como saber o antídoto de um veneno, tem CD 20. Por fim, mistérios e enigmas, como a origem de uma antiga maldição, tem CD 30.

## CURA

Você sabe tratar ferimentos, doenças e venenos.

**CUIDADOS PROLONGADOS (CD 15, APENAS TREINADO).** Você trata uma pessoa para que ela se recupere mais rapidamente. Se passar, ela aumenta sua recuperação de PV em +1 por nível nesse dia. Este uso leva uma hora e o número máximo de pessoas que você pode cuidar é igual ao seu nível.

**NECROPSIA (CD 20, APENAS TREINADO).** Você examina um cadáver para determinar a causa e o momento aproximado da morte. Causas raras ou extraordinárias, como um veneno ou maldição, possuem CD 30. Este uso leva dez minutos.

**PRIMEIROS SOCORROS (CD 15).** Você estabiliza um personagem adjacente que esteja sangrando. Este uso gasta uma ação padrão.

**TRATAMENTO (APENAS TREINADO).** Você ajuda a vítima de uma doença ou veneno com efeito contínuo. Gaste uma ação completa e faça um teste de Cura contra a CD da doença ou veneno. Se você passar, o paciente recebe +5 em seu próximo teste de Fortitude contra esse efeito.

Esta perícia exige uma maleta de medicamentos. Sem ela, você sofre -5 no teste. Você pode usar a perícia Cura em si mesmo, mas sofre -5 no teste.

## SAB



## DIPLOMACIA

## CAR

Você convence pessoas com lábia e argumentação. Usos de Diplomacia são efeitos mentais.

**BARGANHA.** Comprando ou vendendo algo, você pode barganhar. Seu teste de Diplomacia é oposto pelo teste de Vontade do negociante. Se passar, você muda o preço em 10% a seu favor. Se passar por 10 ou mais, muda em 20%. Se falhar por 5 ou mais, você ofende o negociante — ele não voltará a tratar com você durante pelo menos uma semana. Alguns comerciantes ou estabelecimentos podem não ter permissão de baixar seus preços.

**MUDAR ATITUDE.** Você muda a categoria de atitude de um NPC em relação a você ou a outra pessoa (veja a página 259). Faça um teste de Diplomacia oposto pelo teste de Vontade do alvo. Se você passar, muda a atitude dele em uma categoria para cima ou para baixo, à sua escolha (ou, se passar por 10 ou mais, em duas categorias). Se falhar por 5 ou mais, a atitude do alvo muda uma categoria na direção oposta. Este uso gasta um minuto. Você pode sofrer -10 no teste para fazê-lo como uma ação completa (para evitar uma briga, por exemplo). Você só pode mudar a atitude de um mesmo alvo uma vez por dia.

**PERSUASÃO (CD 20).** Você convence uma pessoa a fazer algo, como responder uma pergunta ou prestar um favor. Se essa coisa for custosa (como fornecer uma carona de navio) você sofre -5 em seu teste. Se for perigosa (como ajudar numa luta) você sofre -10 ou falha automaticamente (veja também a página 259 para modificadores por categorias de atitude). De acordo com o mestre, seu teste pode ser oposto ao teste de Vontade da pessoa. Este uso gasta um minuto ou mais, de acordo com o mestre.

## ENGANAÇÃO

## CAR

Você manipula pessoas com blefes e trapças.

**DISFARCE.** Você muda sua aparência ou a de outra pessoa. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Percepção de quem prestar atenção no disfarçado. Se você passar, a pessoa acredita no disfarce; caso contrário, percebe que há algo errado. Disfarces muito complexos (como uma raça diferente) impõem -5 no seu teste. Se o disfarce é de uma pessoa específica, quem conhecer essa pessoa recebe +10 no teste de Percepção. Um disfarce exige dez minutos e um estojo de disfarces. Sem ele, você sofre -5 no teste.



Um mercador humano viaja  
ao Reino das Fadas para negociar



**FALSIFICAÇÃO.** Você falsifica um documento. Faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Percepção de quem examinar o documento. Se você passar, a pessoa acredita na falsificação; caso contrário, percebe que é falso. Se o documento é muito complexo, ou inclui uma assinatura ou carimbo específico, você sofre -10 no teste. Usada em conjunto com Ofício, você pode falsificar outros objetos (como joias e armas). Use Ofício para fabricar a peça e então um teste de Enganação para que ela pareça genuína.

**FINTAR.** Você pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Enganação oposto a um teste de Reflexos de um ser em alcance curto. Se você passar, ele fica desprevenido contra seu próximo ataque, se realizado até o fim de seu próximo turno.

**INSINUAÇÃO (CD 20).** Você fala algo para alguém sem que outras pessoas entendam do que você está falando. Se você passar, o receptor entende sua mensagem. Se você falhar por 5 ou mais, ele entende algo diferente do que você queria. Outras pessoas podem fazer um teste de Intuição oposto ao seu teste de Enganação. Se passarem, entendem o que você está dizendo.

**INTRIGA (CD 20).** Você espalha uma fofoca. Por exemplo, pode dizer que o dono da taverna está aguando a cerveja, para enfurecer o povo contra ele. Intrigas muito improváveis têm CD 30. Se você falhar por 5 ou mais, o alvo da intriga descobre que você está fofocando a respeito dele. Mesmo que você passe, uma pessoa pode investigar a fonte da intriga e chegar até você. Isso exige um teste de Investigação por parte dela (CD igual ao seu teste para a intriga). Este uso exige um dia ou mais, de acordo com o mestre.

**MENTIR.** Você faz uma pessoa acreditar em algo que não é verdade. Seu teste é oposto pelo teste de Intuição da vítima. Mentiras muito implausíveis impõem uma penalidade de -10 em seu teste.

## FORTITUDE CON

Você usa esta perícia para resistir a efeitos que exigem vitalidade, como doenças e venenos. A CD é determinada pelo efeito. Você também usa Fortitude para manter seu fôlego quando está correndo ou sem respirar. A CD é 15 +1 por teste anterior.

## FURTIVIDADE DES • ARMADURA

Você sabe ser discreto e sorrateiro.

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

## Perícias de Resistência

Fortitude, Reflexos e Vontade são usadas para resistir a efeitos negativos, como uma explosão ou um encantamento de controle mental. Por isso, são chamadas de *perícias de resistência*. Efeitos que afetem seus “testes de resistência” afetam todos os testes destas perícias. Assim, um efeito que forneça +1 em testes de resistência fornece +1 em Fortitude, Reflexos e Vontade.

Esconder-se é uma ação livre que você só pode fazer no final do seu turno e apenas se terminar seu turno em um lugar onde seja possível se esconder (atrás de uma porta, num quarto escuro, numa mata densa, no meio de uma multidão...). Se tiver se movido durante o turno, você sofre -5 no teste (você pode se mover à metade do deslocamento normal para não sofrer essa penalidade). Se tiver atacado ou feito outra ação muito chamativa, sofre -20.

**SEGUIR.** Faça um teste de Furtividade oposto ao teste de Percepção da pessoa sendo seguida. Você sofre -5 se estiver em um lugar sem esconderijos ou sem movimento, como um descampado ou rua deserta. A vítima recebe +5 em seu teste de Percepção se estiver tomando precauções para não ser seguida (como olhar para trás de vez em quando). Se você passar, segue a pessoa até ela chegar ao seu destino. Se falhar, a pessoa o percebe na metade do caminho.

## GUERRA INT • TREINADA

Você foi educado em tática, estratégia e logística.

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

**PLANO DE AÇÃO (CD 20).** Como uma ação padrão, você orienta um aliado em alcance médio. Se passar, fornece +5 na Iniciativa dele. Se ele ficar com uma Iniciativa maior do que a sua e ainda não tiver agido nesta rodada, age imediatamente após seu turno. Nas próximas rodadas, ele age de acordo com a nova ordem.

## INICIATIVA DES

Esta perícia determina sua velocidade de reação em situações de perigo. Quando uma cena de ação começa, cada personagem envolvido faz um teste de Iniciativa. Eles então agem em ordem decrescente dos resultados.



## INTIMIDAÇÃO

CAR

Você pode assustar ou coagir outras pessoas. Usos de Intimidação são efeitos de medo.

**ASSUSTAR.** Gaste uma ação padrão e faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade de uma criatura em alcance curto. Se você passar, ela fica abalada pelo resto da cena. Se você passar por 10 ou mais, ela fica apavorada por uma rodada e então abalada pelo resto da cena.

**COAGIR.** Faça um teste de Intimidação oposto pelo teste de Vontade de uma criatura inteligente (Int -3 ou maior) adjacente. Se você passar, ela obedece uma ordem sua (como fazer uma pequena tarefa, deixar que você passe por um lugar que ela estava protegendo...). Se você mandá-la fazer algo perigoso ou que vá contra a natureza dela, ela recebe +5 no teste ou passa automaticamente. Este uso gasta um minuto ou mais, de acordo com o mestre, e deixa o alvo hostil contra você.

## INTUIÇÃO

SAB

Esta perícia mede sua empatia e “sexto sentido”.

**PERCEBER MENTIRA.** Você descobre se alguém está mentindo (veja a perícia Enganação).

**PRESENTIMENTO (CD 20, APENAS TREINADO).** Você analisa uma pessoa, para ter uma noção de sua índole ou caráter, ou uma situação, para saber se há algo anormal (por exemplo, se os habitantes de uma vila estão agindo de forma estranha). Este uso apenas indica se há algo anormal, mas não revela a causa.

## INVESTIGAÇÃO

INT

Você sabe encontrar pistas e informações.

**INTERROGAR.** Você descobre informações perguntando ou indo para um lugar movimentado e mantendo os ouvidos atentos. Informações gerais (“Quem é o guerreiro mais forte da aldeia?”) não exigem teste. Informações restritas, que poucas pessoas conhecem (“Quem é o ancião que está sempre ao lado do rei?”), têm CD 20. Informações confidenciais ou que podem colocar em risco quem falar sobre elas (“Quem é o líder da guilda dos ladrões?”), têm CD 30. Este uso gasta uma hora e T\$ 3d6 (para comprar bebidas, subornar oficiais etc.), mas esses valores podem variar de acordo com o mestre.

**PROCURAR.** Você examina um local em busca de algo. A CD varia: 15 para um item ou no meio de uma bagunça, mas não necessariamente escondido; 20 para um item escondido (cofre atrás de um quadro, documento no fundo falso de uma gaveta); 30 para um item muito bem escondido (passagem secreta

ativada por um botão, documento escrito com tinta invisível). Este uso gasta desde uma ação completa (examinar uma escrivaninha) até um dia (pesquisar uma biblioteca). Você também pode encontrar armadilhas (CD de acordo com a armadilha) e rastros (mas para segui-los deve usar Sobrevivência).

## JOGATINA

CAR • TREINADA

Você sabe jogar jogos de azar.

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

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

O mestre pode variar o valor da aposta básica. De T\$ 1d3, para uma taverna no porto frequentada por marujos e estivadores, a 1d10 x T\$ 1.000, para um cassino de luxo em Valkaria.

## LADINAGEM

DES • TREINADA • ARMADURA

Você sabe exercer atividades ilícitas.

**ABRIR FECHADURA.** Você abre uma fechadura trancada. A CD é 20 para fechaduras simples (porta de loja), 25 para fechaduras médias (prisão, baú) e 30 para fechaduras superiores (cofre, câmara do tesouro). Este uso exige uma ação completa e uma gazua. Sem ela, você sofre -5 em seu teste.

**OCULTAR.** Você esconde um objeto em você mesmo. Gaste uma ação padrão e faça um teste de Ladinagem oposto pelo teste de Percepção de qualquer um que possa vê-lo. Objetos discretos ou pequenos fornecem +5 no teste; objetos desajeitados ou grandes impõem -5. Se uma pessoa revistar você, recebe +10 no teste de Percepção.

**PUNGA (CD 20).** Você pega um objeto de outra pessoa (ou planta um objeto nas posses dela). Gaste uma ação padrão e faça um teste de Ladinagem. Se passar, você pega (ou coloca) o que queria. A vítima tem direito a um teste de Percepção (CD igual ao resultado de seu teste de Ladinagem). Se passar, ela percebe sua tentativa, tenha você conseguido ou não.



**SABOTAR.** Você desabilita um dispositivo mecânico. Uma ação simples (emperrar uma fechadura, desativar uma armadilha básica, sabotar uma roda de carroça para que quebre 1d4 rodadas após o uso) tem CD 20. Uma ação complexa (desativar uma armadilha avançada, sabotar um canhão para explodir quando utilizado) tem CD 30. Se você falhar por 5 ou mais, alguma coisa sai errada — a armadilha se ativa, você acha que o mecanismo está desabilitado, mas na verdade ele ainda funciona... Usar esta perícia leva 1d4 rodadas. Você pode sofrer -5 em seu teste para fazê-lo como uma ação completa.

## LUTA

## FOR

Você usa Luta para fazer ataques corpo a corpo. A CD é a Defesa do alvo. Se você acertar, causa dano de acordo com a arma utilizada. Veja o **CAPÍTULO 5: JOGANDO** para as regras completas de combate.

## MISTICISMO ◉ INT • TREINADA

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

**DETECTAR MAGIA (CD 15).** Como uma ação completa, você detecta a presença e intensidade de auras mágicas em alcance curto (mas não suas localizações exatas). A intensidade de uma aura depende do círculo da magia ou categoria do item mágico que a gerou. Magias de 1º e 2º círculos e itens mágicos menores geram uma aura *tênue*, magias de 3º e 4º círculos e itens mágicos médios geram uma aura *moderada* e magias de 5º círculo e itens mágicos maiores geram uma aura *poderosa*. Magias lançadas por um deus maior e artefatos geram uma aura *avassaladora*. Caso a aura esteja atrás de uma barreira, você sofre uma penalidade em seu teste (-5 para madeira ou pedra, -10 para ferro ou chumbo).

**IDENTIFICAR CRIATURA (CD 15 + ND DA CRIATURA).** Você analisa uma criatura mágica (construto, dragão, fada, morto-vivo etc.) que possa ver. Se passar, lembra uma característica da criatura, como um poder ou vulnerabilidade. Para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste superar a CD, você lembra outra característica. Se falhar por 5 ou mais, tira uma conclusão errada (por exemplo, acredita que a criatura é vulnerável a fogo, quando na verdade é vulnerável a frio). Este uso gasta uma ação padrão.

**IDENTIFICAR ITEM MÁGICO.** Você estuda um item mágico para identificar seus poderes. A CD é 20 para itens mágicos menores, 25 para médios e 30 para itens mágicos maiores. Este uso gasta uma hora. Você pode sofrer uma penalidade de -10 no teste para diminuir o tempo para uma ação completa.

**IDENTIFICAR MAGIA (CD 15 + CUSTO EM PM DA MAGIA).** Quando alguém lança uma magia, você pode adivinhar qual é através de seus gestos e palavras. Este uso é uma reação.

**INFORMAÇÃO.** Você responde dúvidas relativas a magias, itens mágicos, fenômenos sobrenaturais, runas, profecias, planos de existência etc. Questões simples não exigem teste. Questões complexas tem CD 20. Por fim, mistérios e enigmas tem CD 30.

**LANÇAR MAGIA DE ARMADURA (CD 20 + CUSTO EM PM DA MAGIA).** Lançar uma magia arcana usando armadura exige um teste. Esse teste sofre penalidade de armadura. Se falhar, a magia não funciona, mas gasta pontos de mana mesmo assim.

## NOBREZA INT • TREINADA

Você recebeu a educação de um nobre.

**ETIQUETA (CD 15).** Você sabe se portar em ambientes aristocráticos, como bailes e audiências.

**INFORMAÇÃO.** Você responde dúvidas relativas a leis, tradições, linhagens e heráldica. Questões simples não exigem teste. Questões complexas tem CD 20. Por fim, mistérios e enigmas tem CD 30.

## OFÍCIO ◉ INT • TREINADA

Ofício na verdade são várias perícias diferentes. Cada uma permite fabricar itens de certas categorias:

- *Armeiro.* Armas e Armaduras & Escudos.
- *Artesão.* Equipamento de Aventura, Ferramentas, Esotéricos e Veículos.
- *Alquimista.* Alquímicos.
- *Cozinheiro.* Alimentação.
- *Alfaiate.* Vestuário.

Você pode inventar outros tipos de Ofício: carpinteiro, pedreiro, ourives, fazendeiro, pescador, estalajadeiro, escriba, escultor, pintor... Nesses casos, converse com o mestre para determinar que usos a perícia terá.

**CONSERTAR.** Reparar um item destruído tem a mesma CD para fabricá-lo. Cada tentativa consome uma hora de trabalho e um décimo do preço original do item. Em caso de falha, o tempo e o dinheiro são perdidos (mas você pode tentar novamente).

**FABRICAR.** Você produz um item gastando matéria-prima e tempo de trabalho. A matéria-prima custa um terço do preço do item. O tempo de trabalho depende do tipo de item: um dia para consumíveis (itens alquímicos, pergaminhos, poções, munições...); uma semana para não consumíveis comuns (armas, ferra-



mentas...) e um mês para não consumíveis superiores e/ou mágicos. Para consumíveis, você pode sofrer -5 no teste para fabricar duas unidades do item no mesmo tempo (pagando o custo de ambas). A critério do mestre, itens muito simples e sem efeito mecânico podem levar menos tempo. Da mesma forma, itens muito grandes ou complexos, como uma casa ou ponte, podem demorar vários meses.

A CD do teste é 15 para itens simples (equipamentos de aventura, armas simples, munições, armaduras leves, escudos, preparados, catalisadores e outros a critério do mestre) e 20 para itens complexos (armas marciais, exóticas ou de fogo, armaduras pesadas, ferramentas, vestuários, esotéricos, venenos...).

**IDENTIFICAR (CD 20).** Você pode identificar itens raros e exóticos ligados ao seu Ofício. Se passar, descobre as propriedades do item e seu preço. Este uso gasta uma ação completa.

**SUSTENTO (CD 15).** Com uma semana de trabalho e um teste de Ofício, você ganha T\$ 1, mais T\$ 1 por ponto que seu teste exceder a CD. Por exemplo, com um resultado 20, ganha T\$ 6 pela semana de trabalho. Trabalhadores sem treinamento usam testes de atributo para sustento. De acordo com o mestre, outras perícias podem ser usadas para sustento, como Adestramento, Cura ou Sobrevivência.

Cada Ofício exige instrumentos de ofício específicos. Sem eles, você sofre -5 no teste.

## PERCEPÇÃO

SAB

Você nota coisas usando seus sentidos.

**OBSERVAR.** Você vê coisas discretas ou escondidas. A CD varia de 15, para algo difícil de ser visto (um livro específico em uma estante) a 30, para algo quase invisível (uma gota de sangue em uma folha no meio de uma floresta à noite). Para pessoas ou itens escondidos, a CD é o resultado do teste de Furtividade ou Ladinagem feito para esconder a pessoa ou o item. Você também pode ler lábios (CD 20).

**OUVIR.** Você escuta barulhos sutis. Uma conversa casual próxima tem CD 0 — ou seja, a menos que exista alguma penalidade, você passa automaticamente. Ouvir pessoas sussurrando tem CD 15. Ouvir do outro lado de uma porta aumenta a CD em +10. Você pode fazer testes de Percepção para ouvir mesmo que esteja dormindo, mas sofre -10 no teste; um sucesso faz você acordar. Perceber criaturas que não possam ser vistas tem CD 20, ou +10 no teste de Furtividade da criatura, o que for maior. Mesmo que você passe no teste, ainda sofre penalidades normais por lutar sem ver o inimigo.

## PILOTAGEM DES • TREINADA

Você sabe operar veículos como carroças, barcos e balões. Ações simples não exigem testes — você pode atrelhar seus trobos a sua carroça e conduzi-la pela estrada, ou levantar âncora e velejar seu navio em águas tranquilas, automaticamente. Porém, conduzir um veículo em situações ruins (terreno acidentado para veículos terrestres, chuva ou ventania para veículos aquáticos ou aéreos), exige uma ação de movimento e um teste de Pilotagem contra CD 15 por turno ou cena, de acordo com o mestre. Se falhar, você avança metade do deslocamento. Se falhar por 5 ou mais, se acidenta de alguma forma. Situações extremas (terreno com obstáculos, tempestade...) aumentam a CD para 25.

## PONTARIA

DES

Você usa Pontaria para fazer ataques à distância. A CD é a Defesa do alvo. Se você acertar, causa dano de acordo com a arma utilizada. Veja o **CAPÍTULO 5: JOGANDO** para as regras completas de ataque.

## REFLEXOS

DES

Você usa esta perícia para resistir a efeitos que exigem reação rápida, como armadilhas e explosões. A CD é determinada pelo efeito. Você também usa Reflexos para evitar fintas.

## RELIGIÃO

SAB • TREINADA

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

**IDENTIFICAR CRIATURA (CD 15 + ND DA CRIATURA).** Você pode identificar uma criatura com origem divina (anjos, demônios, alguns mortos-vivos e construtos etc.). Veja a perícia Misticismo.

**IDENTIFICAR ITEM MÁGICO.** Você pode identificar um item mágico de origem divina. Veja a perícia Misticismo.

**INFORMAÇÃO.** Você responde dúvidas relativas a deuses, profecias, planos de existência etc. Questões simples não exigem teste. Questões complexas tem CD 20. Por fim, mistérios e enigmas tem CD 30.

**RITO (CD 20).** Você realiza uma cerimônia religiosa, como um batizado, casamento ou funeral. Isso inclui a cerimônia de penitência para redimir um devoto que tenha descumprido as Obrigações & Restrições de sua divindade. Uma cerimônia de penitência exige um sacrifício de T\$ 100 por nível de personagem do devoto ou a realização de uma missão sagrada, de acordo com o mestre.



## SOBREVIVÊNCIA

SAB

Você está em casa nos ermos.

**ACAMPAMENTO.** Você consegue abrigo e alimento para você e seu grupo por um dia (caçando, pescando, colhendo frutos...). A CD depende do terreno: 15 para planícies e colinas, 20 para florestas e pântanos, 25 para desertos ou montanhas e 30 para regiões planares perigosas ou áreas de Tormenta. Regiões muito áridas ou estéreis e clima ruim (neve, tempestade etc.) impõem penalidade cumulativa de -5. Dormir ao relento sem um acampamento e um saco de dormir diminui sua recuperação de PV e PM (veja a página 106). Este uso exige equipamento de viagem. Sem ele, você sofre -5 em seu teste.

**IDENTIFICAR CRIATURA (CD 15 + ND DA CRIATURA).** Você pode identificar um animal ou monstro. Veja a perícia Misticismo.

**ORIENTAR-SE.** Um personagem viajando pelos ermos precisa fazer um teste de Sobrevivência por dia para avançar. A CD depende do tipo de terreno (veja em "Acampamento"). Se passar, você avança seu deslocamento normal. Se falhar, avança apenas metade. Se falhar por 5 ou mais, se perde e não avança pelo dia. Num grupo, um personagem deve

ser escolhido como guia. Personagens treinados em Sobrevivência podem ajudá-lo. Entretanto, se mais de um personagem quiser fazer o teste por si só, todos deverão rolar em segredo. Os jogadores devem decidir qual guia seguir antes de verem o resultado! Este teste é exigido apenas em jornadas perigosas (de acordo com o mestre).

**RASTREAR (APENAS TREINADO).** Você pode identificar e seguir rastros. A CD é 15 para solo macio (neve, lama), 20 para solo comum (grama, terra) e 25 para solo duro (rocha ou piso de interiores). A CD diminui em -5 se você estiver rastreando um grupo grande (dez ou mais indivíduos) ou criaturas Enormes ou Colossais, mas aumenta em +5 em visibilidade precária (noite, chuva, neblina...). Enquanto rastreia, seu deslocamento é reduzido à metade. Se falhar, pode tentar novamente gastando mais um dia. Porém, a cada dia desde a criação dos rastros, a CD aumenta em +1.

## VONTADE

SAB

Você usa esta perícia para resistir a efeitos que exigem determinação, como intimidação e encantamentos. A CD é determinada pelo efeito. Testes de Vontade são testes de resistência.



Aventureiros se preparando  
para sua nova jornada



# PODERES GERAIS

Poderes gerais podem ser escolhidos por qualquer personagem, independentemente de sua classe. Eles seguem todas as regras de habilidades. Poderes gerais fornecem mais opções, ao custo de um pouco de complexidade. Usá-los ou não é uma decisão de cada jogador (veja o quadro na página ao lado).

## ESCOLHENDO PODERES GERAIS

Algumas raças e origens fornecem poderes gerais. Além disso, sempre que você recebe um poder de classe, pode trocá-lo por um poder geral.

## GRUPOS DE PODERES

**COMBATE.** Poderes que melhoram características relacionadas a combate.

**DESTINO.** Poderes que melhoram características não relacionadas a combate.

**MAGIA.** Poderes ligados a magias e itens mágicos.

**CONCEDIDOS.** Poderes recebidos por devotos.

**TORMENTA.** Poderes ligados à tempestade rubra.

## PODERES DE COMBATE

### ACUIDADE COM ARMA

Quando usa uma arma corpo a corpo leve ou uma arma de arremesso, você pode usar sua Destreza em vez de Força nos testes de ataque e rolagens de dano. *Pré-requisito:* Des 1.

### ARMA SECUNDÁRIA GRANDE

Você pode empunhar duas armas de uma mão com o poder Estilo de Duas Armas. *Pré-requisito:* Estilo de Duas Armas.

### ARREMESSO POTENTE

Quando usa uma arma de arremesso, você pode usar sua Força em vez de Destreza nos testes de ataque. Se você possuir o poder Ataque Poderoso, poderá usá-lo com armas de arremesso. *Pré-requisitos:* For 1, Estilo de Arremesso.

### ARREMESSO MÚLTIPLO

Uma vez por rodada, quando faz um ataque com uma arma de arremesso, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra o mesmo alvo, arremessando outra arma de arremesso. *Pré-requisitos:* Des 1, Estilo de Arremesso.

### ATAQUE COM ESCUDO

Uma vez por rodada, se estiver empunhando um escudo e fizer a ação agredir, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com o escudo. Este ataque não faz você perder o bônus do escudo na Defesa. *Pré-requisito:* Estilo de Arma e Escudo.

### ATAQUE PESADO

Quando faz um ataque corpo a corpo com uma arma de duas mãos, você pode pagar 1 PM. Se fizer isso e acertar o ataque, além do dano você faz uma manobra derrubar ou empurrar contra o alvo como uma ação livre (use o resultado do ataque como o teste de manobra). *Pré-requisito:* Estilo de Duas Mãos.

### ATAQUE PODEROSO

Sempre que faz um ataque corpo a corpo, você pode sofrer -2 no teste de ataque para receber +5 na rolagem de dano. *Pré-requisito:* For 1.

### ATAQUE PRECISO

Se estiver empunhando uma arma corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra, você recebe +2 na margem de ameaça e +1 no multiplicador de crítico. *Pré-requisito:* Estilo de Uma Arma.

### BLOQUEIO COM ESCUDO

Quando sofre dano, você pode gastar 1 PM para receber redução de dano igual ao bônus na Defesa que seu escudo fornece contra este dano. Você só pode usar este poder se estiver usando um escudo. *Pré-requisito:* Estilo de Arma e Escudo.

### CARGA DE CAVALARIA

Quando faz uma investida montada, você causa +2d8 pontos de dano. Além disso, pode continuar se movendo depois do ataque. Você deve se mover em linha reta e seu movimento máximo ainda é o dobro do seu deslocamento. *Pré-requisito:* Ginete.



## COMBATE DEFENSIVO

Quando usa a ação agredir, você pode usar este poder. Se fizer isso, até seu próximo turno, sofre -2 em todos os testes de ataque, mas recebe +5 na Defesa. *Pré-requisito:* Int 1.

## DERRUBAR APRIMORADO

Você recebe +2 em testes de ataque para derrubar. Quando derruba uma criatura com essa manobra, pode gastar 1 PM para fazer um ataque extra contra ela. *Pré-requisito:* Combate Defensivo.

## DESARMAR APRIMORADO

Você recebe +2 em testes de ataque para desarmar. Quando desarma uma criatura, pode gastar 1 PM para arremessar a arma dela para longe. Para definir onde a arma cai, role 1d8 para a direção (sendo "1" diretamente à sua frente, "2" à frente e à direita e assim por diante) e 1d6 para a distância (medida em quadrados de 1,5m a partir da criatura desarmada). *Pré-requisito:* Combate Defensivo.

## DISPARO PRECISO

Você pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo sem sofrer a penalidade de -5 no teste de ataque. *Pré-requisito:* Estilo de Disparo ou Estilo de Arremesso.

## DISPARO RÁPIDO

Se estiver empunhando uma arma de disparo que possa recarregar como ação livre e gastar uma ação completa para agredir, pode fazer um ataque adicional com ela. Se fizer isso, sofre -2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. *Pré-requisitos:* Des 1, Estilo de Disparo.

## EMPUNHADURA PODEROSA

Ao usar uma arma feita para uma categoria de tamanho maior que a sua, a penalidade que você sofre nos testes de ataque diminui para -2 (normalmente, usar uma arma de uma categoria de tamanho maior impõe -5 nos testes de ataque). *Pré-requisito:* For 3.

## ENCOURAÇADO

Se estiver usando uma armadura pesada, você recebe +2 na Defesa. Esse bônus aumenta em +2 para cada outro poder que você possua que tenha Encouraçado como pré-requisito. *Pré-requisito:* proficiência com armaduras pesadas.

## ESQUIVA

Você recebe +2 na Defesa e Reflexos. *Pré-requisito:* Des 1.

## Poderes Gerais: Usar ou Não?

Poderes gerais permitem diferenciar ainda mais seu personagem, trazendo novas opções e estratégias. No entanto, seu uso deixa o jogo mais pesado — construir o personagem e subir de nível será mais trabalhoso.

Se você está experimentando suas primeiras aventuras, pode ser melhor evitar poderes gerais. Suas escolhas de raça, classe e origem já oferecem um enorme número de combinações.

No entanto, se você é um veterano de várias campanhas, talvez queira mais capacidade de personalização. Nesse caso, fique à vontade para ler esta seção e escolher os poderes que preferir — seja para melhor representar o conceito de seu herói, seja para conseguir combinações mais efetivas.

## ESTILO DE ARMA E ESCUDO

Se você estiver usando um escudo, o bônus na Defesa que ele fornece aumenta em +2. *Pré-requisitos:* treinado em Luta, proficiência com escudos.

## ESTILO DE ARMA LONGA

Você recebe +2 em testes de ataque com armas alongadas e pode atacar alvos adjacentes com essas armas. *Pré-requisitos:* For 1, treinado em Luta.

## ESTILO DE ARREMESSO

Você pode sacar armas de arremesso como uma ação livre e recebe +2 nas rolagens de dano com elas. Se também possuir o poder Saque Rápido, também recebe +2 nos testes de ataque com essas armas. *Pré-requisito:* treinado em Pontaria.

## ESTILO DE DISPARO

Se estiver usando uma arma de disparo, você soma sua Destreza nas rolagens de dano. *Pré-requisito:* treinado em Pontaria.

## ESTILO DE DUAS ARMAS

Se estiver empunhando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação agredir, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre -2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. Se possuir Ambidestria, em vez disso não sofre penalidade para usá-lo. *Pré-requisitos:* Des 2, treinado em Luta.



## PODERES DE COMBATE

PODER	PRÉ-REQUISITOS
Acuidade com Arma	Des 1
Ataque Poderoso	For 1
Quebrar Aprimorado	—
Trespassar	—
Combate Defensivo	Int 1
Derrubar Aprimorado	—
Desarmar Aprimorado	—
Empunhadura Poderosa	For 3
Encouraçado	Armaduras pesadas
Fanático	12º nível de personagem
Inexpugnável	6º nível de personagem
Esquiva	Des 1
Estilo Desarmado	Luta
Estilo de Arma e Escudo	Escudos
Ataque com Escudo	—
Bloqueio com Escudo	—
Estilo de Arma Longa	For 1, Luta
Piqueiro	—
Estilo de Uma Arma	Luta
Ataque Preciso	—

PODER	PRÉ-REQUISITOS
Estilo de Duas Armas	Des 2, Luta
Arma Secundária Grande	—
Estilo de Duas Mãos	For 2, Luta
Ataque Pesado	—
Estilo de Arremesso	Pontaria
Arremesso Múltiplo	Des 1
Arremesso Potente	For 1
Estilo de Disparo	Pontaria
Disparo Preciso	—
Mira Apurada	Sab 1
Disparo Rápido	Des 1
Finta Aprimorada	Enganação
Foco em Arma	Proficiência com a arma
Ginete	Cavalgar
Carga de Cavalaria	Ginete
Presença Aterradora	Intimidação
Proficiência	—
Reflexos de Combate	Des 1
Saque Rápido	Iniciativa
Vitalidade	Con 1

## PODERES DE DESTINO

PODER	PRÉ-REQUISITOS
Acrobático	Des 2
Ao Sabor do Destino	6º nível de personagem
Aparência Inofensiva	Car 1
Atlético	For 2
Atraente	Car 1
Comandar	Car 1
Costas Largas	Con 1, For 1
Foco em Perícia	Treinado na perícia escolhida
Inventário Organizado	Int 1
Investigador	Int 1

PODER	PRÉ-REQUISITOS
Lobo Solitário	—
Medicina	Sab 1, treinado em Cura
Parceiro	Adestramento ou Diplomacia, 5º nível de personagem
Sentidos Aguçados	Sab 1, Percepção
Sortudo	—
Surto Heroico	—
Torcida	Car 1
Treinamento em Perícia	—
Venefício	Ofício (alquimista)
Vontade de Ferro	Sab 1

## PODERES DE MAGIA

PODER	PRÉ-REQUISITOS
Celebrar Ritual	Habilidade Magias, Misticismo ou Religião, 8º nível de personagem
Escrever Pergaminho	Habilidade Magias, Ofício (escriba)
Foco em Magia	Lançar magias

PODER	PRÉ-REQUISITOS
Magia Acelerada	Lançar magias de 2º círculo
Magia Ampliada	Lançar magias
Magia Discreta	Lançar magias
Magia Ilimitada	Lançar magias
Preparar Poção	Habilidade Magias, Ofício (alquimista)



## PODERES CONCEDIDOS

PODER	PRÉ-REQUISITOS	PODER	PRÉ-REQUISITOS
Afinidade com a Tormenta	Devoto de Aharadak	Fulgor Solar	Devoto de Azgher
Almejar o Impossível	Devoto de Valkaria ou Thwor	Fúria Divina	Devoto de Thwor
Anfíbio	Devoto do Oceano	Golpista Divino	Devoto de Hyninn
Apostar com o Trapaceiro	Devoto de Hyninn	Habitante do Deserto	Devoto de Azgher
Armas da Ambição	Devoto de Valkaria	Inimigo de Tenebra	Devoto de Azgher
Arsenal das Profundezas	Devoto do Oceano	Kiai Divino	Devoto de Lin-Wu
Astúcia da Serpente	Devoto de Sszzaas	Liberdade Divina	Devoto de Valkaria
Ataque Piedoso	Devoto de Lena ou Thyatis	Manto da Penumbra	Devoto de Tenebra
Aura de Medo	Devoto de Kallyadranoch	Mente Analítica	Devoto de Tanna-Toh
Aura de Paz	Devoto de Marah	Mente Vazia	Devoto de Lin-Wu
Aura Restauradora	Devoto de Lena	Mestre dos Mares	Devoto do Oceano
Bênção do Mana	Devoto de Wynna	Olhar Amedrontador	Devoto de Megalokk ou Thwor
Carícia Sombria	Devoto de Tenebra	Palavras de Bondade	Devoto de Marah
Centelha Mágica	Devoto de Wynna	Percepção Temporal	Devoto de Aharadak
Compreender os Ermos	Devoto de Allihanna	Pesquisa Abençoada	Devoto de Tanna-Toh
Conhecimento Enciclopédico	Devoto de Tanna-Toh	Poder Oculto	Devoto de Nimb
Conjurar Arma	Devoto de Arsenal	Presas Primordiais	Devoto de Kallyadranoch ou Megalokk
Coragem Total	Devoto de Arsenal, Khalmyr, Lin-Wu ou Valkaria	Presas Venenosas	Devoto de Sszzaas
Cura Gentil	Devoto de Lena	Rejeição Divina	Devoto de Aharadak
Curandeira Perfeita	Devoto de Lena	Reparar Injustiça	Devoto de Khalmyr
Dedo Verde	Devoto de Allihanna	Sangue de Ferro	Devoto de Arsenal
Descanso Natural	Devoto de Allihanna	Sangue Ofídico	Devoto de Sszzaas
Dom da Esperança	Devoto de Marah	Servos do Dragão	Devoto de Kallyadranoch
Dom da Imortalidade	Devoto de Thyatis, paladino	Sopro do Mar	Devoto de Oceano
Dom da Profecia	Devoto de Thyatis	Sorte dos Loucos	Devoto de Nimb
Dom da Ressurreição	Devoto de Thyatis, clérigo	Talento Artístico	Devoto de Marah
Dom da Verdade	Devoto de Khalmyr	Teurgista Místico	Devoto de Wynna, habilidade de classe Magias
Escamas Dracônicas	Devoto de Kallyadranoch	Tradição de Lin-Wu	Devoto de Lin-Wu
Escudo Mágico	Devoto de Wynna	Transmissão da Loucura	Devoto de Nimb
Espada Justiceira	Devoto de Khalmyr	Tropas Duyshidakk	Devoto de Thwor
Espada Solar	Devoto de Azgher	Urro Divino	Devoto de Megalokk
Êstase da Loucura	Devoto de Aharadak ou Nimb	Visão nas Trevas	Devoto de Tenebra
Familiar Ofídico	Devoto de Sszzaas	Voz da Civilização	Devoto de Tanna-Toh
Farsa do Fingidor	Devoto de Hyninn	Voz da Natureza	Devoto de Allihanna
Fé Guerreira	Devoto de Arsenal	Voz dos Monstros	Devoto de Megalokk
Forma de Macaco	Devoto de Hyninn	Zumbificar	Devoto de Tenebra



## PODERES DA TORMENTA

PODER	PRÉ-REQUISITOS
Anatomia Insana	—
Legião Aberrante	Três poderes da Tormenta
Antenas	—
Armamento Aberrante	Um poder da Tormenta
Articulações Flexíveis	—
Asas Insetoides	Quatro poderes da Tormenta
Carapaça	—
Corpo Aberrante	Um poder da Tormenta
Cuspir Enxame	—
Dentes Afiados	—
Larva Explosiva	—

PODER	PRÉ-REQUISITOS
Desprezar a Realidade	Quatro poderes da Tormenta
Empunhadura Rubra	—
Fome de Mana	—
Mãos Membranosas	—
Membros Estendidos	—
Membros Extras	Quatro poderes da Tormenta
Mente Aberrante	—
Olhos Vermelhos	—
Pele Corrompida	—
Sangue Ácido	—
Visco Rubro	—

### ESTILO DE DUAS MÃOS

Se estiver usando uma arma corpo a corpo com as duas mãos, você recebe +5 nas rolagens de dano. Este poder não pode ser usado com armas leves. *Pré-requisitos:* For 2, Treinado em Luta.

### ESTILO DE UMA ARMA

Se estiver usando uma arma corpo a corpo em uma das mãos e nada na outra, você recebe +2 na Defesa e nos testes de ataque com essa arma (exceto ataques desarmados). *Pré-requisito:* treinado em Luta.

### ESTILO DESARMADO

Seus ataques desarmados causam 1d6 pontos de dano e podem causar dano letal ou não letal (sem penalidades). *Pré-requisito:* treinado em Luta.

### FANÁTICO

Seu deslocamento não é reduzido por usar armaduras pesadas. *Pré-requisitos:* 12º nível de personagem, Encouraçado.

### FINTA APRIMORADA

Você recebe +2 em testes de Enganação para fingir e pode fingir como uma ação de movimento. *Pré-requisitos:* treinado em Enganação.

### FOCO EM ARMA

Escolha uma arma. Você recebe +2 em testes de ataque com essa arma. Você pode escolher este poder outras vezes para armas diferentes. *Pré-requisito:* proficiência com a arma.

### GINETE

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

### INEXPUGNÁVEL

Se estiver usando uma armadura pesada, você recebe +2 em todos os testes de resistência. *Pré-requisitos:* Encouraçado, 6º nível de personagem.

### MIRA APURADA

Quando usa a ação mirar, você recebe +2 em testes de ataque e na margem de ameaça com ataques à distância até o fim do turno. *Pré-requisitos:* Sab 1, Disparo Preciso.

### PIQUEIRO

Uma vez por rodada, se estiver empunhando uma arma alongada e um inimigo entrar voluntariamente em seu alcance corpo a corpo, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra este oponente com esta arma. Se o oponente tiver se aproximado fazendo uma investida, seu ataque causa dois dados de dano extra do mesmo tipo. *Pré-requisito:* Estilo de Arma Longa.

### PRESENÇA ATERRADORA

Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para assustar todas as criaturas a sua escolha em alcance curto. Veja a perícia Intimidação para as regras de assustar. *Pré-requisito:* treinado em Intimidação.



## PROFICIÊNCIA

Escolha uma proficiência: armas marciais, armas de fogo, armaduras pesadas ou escudos (se for proficiente em armas marciais, você também pode escolher armas exóticas). Você recebe essa proficiência. Você pode escolher este poder outras vezes para proficiências diferentes.

## QUEBRAR APRIMORADO

Você recebe +2 em testes de ataque para quebrar. Quando reduz os PV de uma arma para 0 ou menos, você pode gastar 1 PM para realizar um ataque extra contra o usuário dela. O ataque adicional usa os mesmos valores de ataque e dano, mas os dados devem ser rolados novamente. *Pré-requisito:* Ataque Poderoso.

## REFLEXOS DE COMBATE

Você ganha uma ação de movimento extra no seu primeiro turno de cada combate. *Pré-requisito:* Des 1.

## SAQUE RÁPIDO

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

## TRESPASSAR

Quando você faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance. *Pré-requisito:* Ataque Poderoso.

## VITALIDADE

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

# PODERES DE DESTINO

## ACROBÁTICO

Você pode usar sua Destreza em vez de Força em testes de Atletismo. Além disso, terreno difícil não reduz seu deslocamento nem o impede de realizar investidas. *Pré-requisito:* Des 2.

## AO SABOR DO DESTINO

Confiando em suas próprias habilidades (ou em sua própria sorte), você abre mão de usar itens mágicos. Sua autoconfiança fornece diversos benefícios, de acordo com seu nível de personagem e a tabela da página seguinte.

Um Inexpugnável  
cavaleiro  
de Khalmyr





NÍVEL	BENEFÍCIO
6°	+2 em uma perícia
7°	+1 na Defesa
8°	+1 nas rolagens de dano
9°	+1 em um atributo
11°	+2 em uma perícia
12°	+2 na Defesa
13°	+2 nas rolagens de dano
14°	+1 em um atributo
16°	+2 em uma perícia
17°	+3 na Defesa
18°	+3 nas rolagens de dano
19°	+1 em um atributo

Os bônus não são cumulativos (os bônus em atributos e perícias devem ser aplicados num atributo ou perícia diferente a cada vez). Se você utilizar voluntariamente qualquer item mágico (exceto poções), perde o benefício deste poder até o fim da aventura. Você ainda pode lançar magias, receber magias benéficas ou beneficiar-se de itens usados por outros — por exemplo, pode “ir de carona” em um tapete voador, mas não pode você mesmo conduzi-lo. *Pré-requisito:* 6° nível de personagem.

## APARÊNCIA INOFENSIVA

A primeira criatura inteligente (Int -3 ou maior) que atacar você em uma cena deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, perderá sua ação. Este poder só funciona uma vez por cena; independentemente de a criatura falhar ou não no teste, poderá atacá-lo nas rodadas seguintes. *Pré-requisito:* Car 1.

## ATLÉTICO

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

## ATRAENTE

Você recebe +2 em testes de perícias baseadas em Carisma contra criaturas que possam se sentir fisicamente atraídas por você. *Pré-requisito:* Car 1.

## COMANDAR

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

## COSTAS LARGAS

Seu limite de carga aumenta em 5 espaços e você pode se beneficiar de um item vestido adicional. *Pré-requisito:* Con 1, For 1.

## FOCO EM PERÍCIA

Escolha uma perícia. Quando faz um teste dessa perícia, você pode gastar 1 PM para rolar dois dados e usar o melhor resultado. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes. Este poder não pode ser aplicado em Luta e Pontaria (mas veja Foco em Arma). *Pré-requisito:* treinado na perícia escolhida.

## INVENTÁRIO ORGANIZADO

Você soma sua Inteligência no limite de espaços que pode carregar. Para você, itens muito leves ou pequenos, que normalmente ocupam meio espaço, em vez disso ocupam 1/4 de espaço. *Pré-requisito:* Int 1.

## INVESTIGADOR

Você recebe +2 em Investigação e soma sua Inteligência em Intuição. *Pré-requisito:* Int 1.

## LOBO SOLITÁRIO

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

## MEDICINA

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

## PARCEIRO

Você possui um parceiro animal ou humanoide que o acompanha em aventuras. Escolha os detalhes dele, como nome, aparência e personalidade. Em termos de jogo, é um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha (veja a página 260). O parceiro obedece às suas ordens e se arrisca para ajudá-lo, mas, se for maltratado, pode parar de segui-lo (de acordo com o mestre). Se perder seu parceiro, você recebe outro no início da próxima aventura. *Pré-requisitos:* treinado em Adestramento (parceiro animal) ou Diplomacia (parceiro humanoide), 5° nível de personagem.

## SENTIDOS AGUÇADOS

Você recebe +2 em Percepção, não fica desprevenido contra inimigos que não possa ver e, sempre que erra um ataque devido a camuflagem, pode rolar mais uma vez o dado da chance de falha. *Pré-requisitos:* Sab 1, treinado em Percepção.



## SORTUDO

Você pode gastar 3 PM para rolar novamente um teste recém realizado (apenas uma vez por teste).

## SURTO HEROICO

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

## TORCIDA

Você recebe +2 em testes de perícia e Defesa quando tem a torcida a seu favor. Entenda-se por “torcida” qualquer número de criaturas inteligentes em alcance médio que não esteja realizando nenhuma ação além de torcer por você. *Pré-requisito:* Car 1.

## TREINAMENTO EM PERÍCIA

Você se torna treinado em uma perícia a sua escolha. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes.

## VENEFÍCIO

Quando usa um veneno, você não corre risco de se envenenar acidentalmente. Além disso, a CD para resistir aos seus venenos aumenta em +2. *Pré-requisito:* treinado em Ofício (alquimista).

## VONTADE DE FERRO

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

## PODERES DE MAGIA

Todos os poderes deste grupo possuem como pré-requisito lançar magias.

### CELEBRAR RITUAL

Você pode lançar magias como rituais. Isso dobra seu limite de PM, mas muda a execução para 1 hora (ou o dobro, o que for maior) e exige um gasto de T\$ 10 por PM gasto (em incensos, oferendas...). Assim, um arcanista de 8º nível pode lançar uma magia de 16 PM gastando T\$ 160. *Pré-requisitos:* treinado em Misticismo ou Religião, 8º nível de personagem. *Magias lançadas como rituais não podem ser armazenadas em itens.*

### ESCREVER PERGAMINHO

Você pode usar a perícia Ofício (escriba) para fabricar pergaminhos com magias que conheça. Veja a página 121 para a regra de fabricar itens e as páginas 333 e 341 para as regras de pergaminhos. De acordo com o mestre, você pode usar objetos similares, como runas, tabuletas de argila etc. *Pré-requisitos:* habilidade de classe Magias, treinado em Ofício (escriba).

## Poderes de Aprimoramento

Estes poderes acrescentam melhorias às magias conhecidas pelo conjurador. Eles seguem todas as regras para aprimoramentos (veja o **CAPÍTULO 4: MAGIA**). Você pode aplicar quantos aprimoramentos quiser, desde que não ultrapasse seu limite de PM.

### FOCO EM MAGIA

Escolha uma magia que possa lançar. Seu custo diminui em -1 PM (cumulativo com outras reduções de custo). Você pode escolher este poder outras vezes para magias diferentes.

### MAGIA ACELERADA APRIMORAMENTO

Muda a execução da magia para ação livre. Você só pode aplicar este aprimoramento em magias com execução de movimento, padrão ou completa e só pode lançar uma magia como ação livre por rodada. *Custo:* +4 PM. *Pré-requisito:* lançar magias de 2º círculo.

### MAGIA AMPLIADA APRIMORAMENTO

Aumenta o alcance da magia em um passo (de curto para médio, de médio para longo) ou dobra a área de efeito da magia. Por exemplo, uma *Bola de Fogo* ampliada tem seu alcance aumentado para longo ou sua área aumentada para 12m de raio. *Custo:* +2 PM.

### MAGIA DISCRETA APRIMORAMENTO

Você lança a magia sem gesticular e falar, usando apenas concentração. Isso permite lançar magias com as mãos presas, amordaçado etc. Também permite lançar magias arcanas usando armadura sem teste de Misticismo. Outros personagens só percebem que você lançou uma magia se passarem num teste de Misticismo (CD 20). *Custo:* +2 PM.

### MAGIA ILIMITADA

Você soma seu atributo-chave no limite de PM que pode gastar numa magia. Por exemplo, um arcanista de 5º nível com Int 4 e este poder pode gastar até 9 PM em cada magia.

### PREPARAR POÇÃO

Você pode usar a perícia Ofício (alquimista) para fabricar poções com magias que conheça de 1º e 2º círculos. Veja a página 121 para a regra de fabricar itens e as páginas 333 e 341 para as regras de poções. *Pré-requisitos:* habilidade de classe Magias, treinado em Ofício (alquimista).



## PODERES CONCEDIDOS

Todos os poderes desta seção possuem como pré-requisito ser devoto de um dos deuses indicados. O atributo-chave desses poderes é Sabedoria.

### AFINIDADE COM A TORMENTA

AHARADAK

Você recebe +10 em testes de resistência contra efeitos da Tormenta, de suas criaturas e de devotos de Aharadak. Além disso, seu primeiro poder da Tormenta não conta para perda de Carisma.

### ALMEJAR O IMPOSSÍVEL

THWOR, VALKARIA

Quando faz um teste de perícia, um resultado de 19 ou mais no dado sempre é um sucesso, não importando o valor a ser alcançado.

### ANFÍBIO

OCEANO

Você pode respirar embaixo d'água e adquire deslocamento de natação igual a seu deslocamento terrestre.

### APOSTAR COM O TRAPACEIRO

HYNINN

Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 1 PM para apostar com Hyninn. Você e o mestre rolam 1d20, mas o mestre mantém o resultado dele em segredo. Você então escolhe entre usar seu próprio resultado ou o resultado oculto do mestre (neste caso, ele revela o resultado). ☉

### ARMAS DA AMBIÇÃO

VALKARIA

Você recebe +1 em testes de ataque e na margem de ameaça com armas nas quais é proficiente.

### ARSENAL DAS PROFUNDEZAS

OCEANO

Você recebe +2 nas rolagens de dano com azagaias, lanças e tridentes e seu multiplicador de crítico com essas armas aumenta em +1.

### ASTÚCIA DA SERPENTE

SSZZAAS

Você recebe +2 em Enganação, Furtividade e Intuição.

### ATAQUE PIEDOSO

LENA, THYATIS

Você pode usar armas corpo a corpo para causar dano não letal sem sofrer a penalidade de -5 no teste de ataque.

### AURA DE MEDO

KALLY

Você pode gastar 2 PM para gerar uma aura de medo de 9m de raio e duração até o fim da cena. Todos os inimigos que entrem na aura devem fazer um teste de Vontade (CD Car) ou ficam abalados até o fim da cena. Uma criatura que passe no teste de Vontade fica imune a esta habilidade por um dia. ☉

### AURA DE PAZ

MARAH

Você pode gastar 2 PM para gerar uma aura de paz com alcance curto e duração de uma cena. Qualquer inimigo dentro da aura que tente fazer uma ação hostil contra você deve fazer um teste de Vontade (CD Car). Se falhar, perderá sua ação. Se passar, fica imune a esta habilidade por um dia. ☉

### AURA RESTAURADORA

LENA

Efeitos de cura usados por você e seus aliados em alcance curto recuperam +1 PV por dado.

### BÊNÇÃO DO MANA

WYNNA

Você recebe +1 PM a cada nível ímpar.

### CARÍCIA SOMBRJA

TENEBRA

Você pode gastar 1 PM e uma ação padrão para cobrir sua mão com energia negativa e tocar uma criatura em alcance corpo a corpo. A criatura sofre 2d6 pontos de dano de trevas (Fortitude CD Sab reduz à metade) e você recupera PV iguais à metade do dano causado. Você pode aprender *Toque Vampírico* como uma magia divina. Se fizer isso, o custo dela diminui em -1 PM. ☉

### CENTELHA MÁGICA

WYNNA

Escolha uma magia arcana ou divina de 1º círculo. Você aprende e pode lançar essa magia.

### COMPREENDER OS ERMOS

ALLIHANNA

Você recebe +2 em Sobrevivência e pode usar Sabedoria para Adestramento (em vez de Carisma).

### CONHECIMENTO ENCICLOPÉDICO

TANNA-TOH

Você se torna treinado em duas perícias baseadas em Inteligência a sua escolha.

### CONJURAR ARMA

ARSENAL

Você pode gastar 1 PM para invocar uma arma corpo a corpo ou de arremesso com a qual seja proficiente. A arma surge em sua mão, fornece +1 em testes de ataque e rolagens de dano, é considerada



mágica e dura pela cena. Você não pode criar armas de disparo, mas pode criar 20 munições. ☉

## CORAGEM TOTAL

ARSENAL, KHALMYR, LIN-WU, VALKARIA

Você é imune a efeitos de medo, mágicos ou não. Este poder não elimina fobias raciais (como o medo de altura dos minotauros).

## CURA GENTIL

LENA

Você soma seu Carisma aos PV restaurados por seus efeitos mágicos de cura.

## CURANDEIRA PERFEITA

LENA

Você sempre pode escolher 10 em testes de Cura. Além disso, não sofre penalidade por usar essa perícia sem uma maleta de medicamentos. Se possuir o item, recebe +2 no teste de Cura (ou +5, se ele for aprimorado).

## DEDO VERDE

ALLIHANNA

Você aprende e pode lançar *Controlar Plantas*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. ☉

## DESCANSO NATURAL

ALLIHANNA

Para você, dormir ao relento conta como condição de descanso confortável.

## DOM DA ESPERANÇA

MARAH

Você soma sua Sabedoria em seus PV em vez de Constituição, e se torna imune às condições alquebrado, esmorecido e frustrado.

## DOM DA IMORTALIDADE

THYATIS

Você é imortal. Sempre que morre, não importando o motivo, volta à vida após 3d6 dias. Apenas paladinos podem escolher este poder. Um personagem pode ter Dom da Imortalidade ou Dom da Ressurreição, mas não ambos. ☉

## DOM DA PROFECIA

THYATIS

Você pode lançar *Augúrio*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. Você também pode gastar 2 PM para receber +2 em um teste. ☉

## DOM DA RESSURREIÇÃO

THYATIS

Você pode gastar uma ação completa e todos os PM que possui (mínimo 1 PM) para tocar o corpo de uma criatura morta há menos de um ano e ressuscitá-la. A criatura volta à vida com 1 PV e 0 PM,

e perde 1 ponto de Constituição permanentemente. Este poder só pode ser usado uma vez em cada criatura. Apenas clérigos podem escolher este poder. Um personagem pode ter Dom da Imortalidade ou Dom da Ressurreição, mas não ambos. ☉

## DOM DA VERDADE

KHALMYR

Você pode pagar 2 PM para receber +5 em testes de Intuição, e em testes de Percepção contra Enganação e Furtividade, até o fim da cena.

## ESCAMAS DRACÔNICAS

KALLY

Você recebe +2 na Defesa e em Fortitude.

## ESCUDO MÁGICO

WYNNA

Quando lança uma magia, você recebe um bônus na Defesa igual ao círculo da magia lançada até o início do seu próximo turno. ☉

## ESPADA JUSTICEIRA

KHALMYR

Você pode gastar 1 PM para encantar sua espada (ou outra arma corpo a corpo de corte que esteja empunhando). Ela tem seu dano aumentado em um passo até o fim da cena. ☉

## ESPADA SOLAR

AZGHER

Você pode gastar 1 PM para fazer uma arma corpo a corpo de corte que esteja empunhando causar +1d6 de dano por fogo até o fim da cena. ☉

## ÊXTASE DA LOUCURA

AHARADAK, NIMB

Toda vez que uma ou mais criaturas falham em um teste de Vontade contra uma de suas habilidades mágicas, você recebe 1 PM temporário cumulativo. Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena desta forma igual a sua Sabedoria.

## FAMILIAR OFÍDICO

SSZZAAS

Você recebe um familiar cobra (veja a página 38) que não conta em seu limite de parceiros.

## FARSA DO FINGIDOR

HYNNIN

Você aprende e pode lançar *Criar Ilusão*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM.

## FÊ GUERREIRA

ARSENAL

Você pode usar Sabedoria para Guerra (em vez de Inteligência). Além disso, em combate, pode gastar 2 PM para substituir um teste de perícia (exceto testes de ataque) por um teste de Guerra.



## FORMA DE MACACO

HYNNIN

Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para se transformar em um macaco. Você adquire tamanho Minúsculo (o que fornece +5 em Furtividade e -5 em testes de manobra) e recebe deslocamento de escalar 9m. Seu equipamento desaparece (e você perde seus benefícios) até você voltar ao normal, mas suas outras estatísticas não são alteradas. A transformação dura indefinidamente, mas termina caso você faça um ataque, lance uma magia ou sofra dano. ☹

## FULGOR SOLAR

AZGHER

Você recebe redução de frio e trevas 5. Além disso, quando é alvo de um ataque você pode gastar 1 PM para emitir um clarão solar que deixa o atacante ofuscado por uma rodada.

## FÚRIA DIVINA

THWOR

Você pode gastar 2 PM para invocar uma fúria selvagem, tornando-se temível em combate. Até o fim da cena, você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode executar nenhuma ação que exija paciência ou concentração (como usar a perícia Furtividade ou lançar magias). Se usar este poder em conjunto com a habilidade Fúria, ela também dura uma cena (e não termina se você não atacar ou for alvo de uma ação hostil). ☹

## GOLPISTA DIVINO

HYNNIN

Você recebe +2 em Enganação, Jogatina e Ladinagem.

## HABITANTE DO DESERTO

AZGHER

Você recebe redução de fogo 10 e pode pagar 1 PM para criar água pura e potável suficiente para um odre (ou outro recipiente pequeno). ☹

## INIMIGO DE TENEBRA

AZGHER

Seus ataques e habilidades causam +1d6 pontos de dano contra mortos-vivos. Quando você usa um efeito que gera luz, o alcance da iluminação dobra.

## KJAI DIVINO

LIN-WU

Uma vez por rodada, quando faz um ataque corpo a corpo, você pode pagar 3 PM. Se acertar o ataque, causa dano máximo, sem necessidade de rolar dados.

## LIBERDADE DIVINA

VALKARIA

Você pode gastar 2 PM para receber imunidade a efeitos de movimento por uma rodada. ☹

## MANTO DA PENUMBRA

TENEBRA

Você aprende e pode lançar *Escuridão*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. ☹

## MENTE ANALÍTICA

TANNA-TOH

Você recebe +2 em Intuição, Investigação e Vontade.

## MENTE VAZIA

LIN-WU

Você recebe +2 em Iniciativa, Percepção e Vontade.

## MESTRE DOS MARES

OCEANO

Você pode falar com animais aquáticos (como o efeito da magia *Voz Divina*) e aprende e pode lançar *Acalmar Animal*, mas só contra criaturas aquáticas. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. ☹

## OLHAR AMEDRONTADOR

MEGALOKK, THWOR

Você aprende e pode lançar *Amedrontar*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. ☹

## PALAVRAS DE BONDADE

MARAH

Você aprende e pode lançar *Enfeitiçar*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. ☹

## PERCEPÇÃO TEMPORAL

AHARADAK

Você pode gastar 3 PM para somar sua Sabedoria (limitado por seu nível e não cumulativo com efeitos que somam este atributo) a seus ataques, Defesa e testes de Reflexos até o fim da cena.

## PESQUISA ABENÇOADA

TANNA-TOH

Se passar uma hora pesquisando seus livros e anotações, você pode rolar novamente um teste de perícia baseada em Inteligência ou Sabedoria que tenha feito desde a última cena. Se tiver acesso a mais livros, você recebe um bônus no teste: +2 para uma coleção particular ou biblioteca pequena e +5 para a biblioteca de um templo ou universidade.

## PODER OCULTO

NIMB

Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para invocar a força, a rapidez ou o vigor dos loucos. Role 1d6 para receber +2 em Força (1 ou 2), Destreza (3 ou 4) ou Constituição (5 ou 6) até o fim da cena. Você pode usar este poder várias vezes, mas bônus no mesmo atributo não são cumulativos. ☹



## **PRESAS PRIMORDIAIS** KALLYADRANOCH, MEGALOKK

Você pode gastar 1 PM para transformar seus dentes em presas afiadas até o fim da cena. Você recebe uma arma natural de mordida (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir com outra arma, você pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida. Se já possuir outro ataque natural de mordida, em vez disso, o dano desse ataque aumenta em dois passos. ☉

## **PRESAS VENENOSAS** SSZZAAS

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para envenenar uma arma corpo a corpo que esteja empunhando. Em caso de acerto, a arma causa perda de 1d12 pontos de vida. A arma permanece envenenada até atingir uma criatura ou até o fim da cena, o que acontecer primeiro.

## **REJEIÇÃO DIVINA** AHARADAK

Você recebe resistência a magia divina +5.

## **REPARAR INJUSTIÇA** KHALMYR

Uma vez por rodada, quando um oponente em alcance curto acerta um ataque em você ou em um de seus aliados, você pode gastar 2 PM para fazer este oponente repetir o ataque, escolhendo o pior entre os dois resultados.

## **SANGUE DE FERRO** ARSENAL

Você pode pagar 3 PM para receber +2 em rolagens de dano e redução de dano 5 até o fim da cena. ☉

## **SANGUE OFÍDICO** SSZZAAS

Você recebe resistência a veneno +5 e a CD para resistir aos seus venenos aumenta em +2.

## **SERVOS DO DRAGÃO** KALLY

Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para invocar 2d4+1 kobolds capangas em espaços desocupados em alcance curto. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer os kobolds andarem (eles têm deslocamento 9m) ou uma ação padrão para fazê-los causar dano a criaturas adjacentes (1d6-1 pontos de dano de perfuração cada). Os kobolds têm For -1, Des 1, Defesa 12, 1 PV e falham automaticamente em qualquer teste de resistência ou oposto. Eles desaparecem quando morrem ou no fim da cena. Os kobolds não agem sem receber uma ordem. Usos criativos para capangas fora de combate ficam a critério do mestre. ☉

## **SOPRO DO MAR** OCEANO

Você pode gastar uma ação padrão e 1 PM para soprar vento marinho em um cone de 6m. Criaturas na área sofrem 2d6 pontos de dano de frio (Reflexos CD Sab reduz à metade). Você pode aprender *Sopro das Uivantes* como uma magia divina. Se fizer isso, o custo dela diminui em -1 PM. ☉

## **SORTE DOS LOUCOS** NIMB

Você pode pagar 1 PM para rolar novamente um teste recém realizado. Se ainda assim falhar no teste, você perde 1d6 PM.

## **TALENTO ARTÍSTICO** MARAH

Você recebe +2 em Acrobacia, Atuação e Diplomacia.

## **TEURGISTA MÍSTICO** WYNNA

Até uma magia de cada círculo que você aprender poderá ser escolhida entre magias divinas (se você for um conjurador arcano) ou entre magias arcanas (se for um conjurador divino). *Pré-requisito:* habilidade de classe Magias.

## **TRADIÇÃO DE LIN-WU** LIN-WU

Você considera a katana uma arma simples e, se for proficiente em armas marciais, recebe +1 na margem de ameaça com ela.

## **TRANSMISSÃO DA LOUCURA** NIMB

Você pode lançar *Sussurros Insanos* (CD Car). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. ☉

## **TROPAS DUYSHIDAKK** THWOR

Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para invocar 1d4+1 goblinoides capangas em espaços desocupados em alcance curto. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer os goblinoides andarem (eles têm deslocamento 9m) ou uma ação padrão para fazê-los causar dano a criaturas adjacentes (1d6+1 pontos de dano de corte cada). Os goblinoides têm For 1, Des 1, Defesa 15, 1 PV e falham automaticamente em qualquer teste de resistência ou oposto. Eles desaparecem quando morrem ou no fim da cena. Os goblinoides não agem sem receber uma ordem. Usos criativos para capangas fora de combate ficam a critério do mestre. ☉



## URRO DIVINO

MEGALOKK

Quando faz um ataque ou lança uma magia, você pode pagar 1 PM para somar sua Constituição (mínimo +1) à rolagem de dano desse ataque ou magia.

## VISÃO NAS TREVAS

TENEBRA

Você enxerga perfeitamente no escuro, incluindo em magias de escuridão.

## VOZ DA CIVILIZAÇÃO

TANNA-TOH

Você está sempre sob efeito de *Compreensão*. ☉

## VOZ DA NATUREZA

ALLIHANNA

Você pode falar com animais (como o efeito da magia *Voz Divina*) e aprende e pode lançar *Acalmar Animal*, mas só contra animais. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. ☉

## VOZ DOS MONSTROS

MEGALOKK

Você conhece os idiomas de todos os monstros inteligentes e pode se comunicar livremente com monstros não inteligentes (Int -4 ou menor), como se estivesse sob efeito da magia *Voz Divina*. ☉

## ZUMBIFICAR

TENEBRA

Você pode gastar uma ação completa e 3 PM para reanimar o cadáver de uma criatura Pequena ou Média adjacente por um dia. O cadáver funciona como um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha entre combatente, fortão ou guardião. Além disso, quando sofre dano, você pode sacrificar esse parceiro; se fizer isso, você sofre apenas metade do dano, mas o cadáver é destruído. ☉

# PODERES DA TORMENTA

Estes poderes oferecem habilidades ligadas à tempestade rubra. Quando escolhe um poder da Tormenta, você perde 1 de Carisma. Para cada dois outros poderes da Tormenta, você perde mais 1 de Carisma. Essa perda representa deformidades físicas e o desaparecimento gradual de sua própria identidade. Um personagem reduzido a menos que Car -5 torna-se um NPC sob controle do mestre.

## ANATOMIA INSANA

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

## ANTENAS

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

## ARMAMENTO ABERRANTE

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

## ARTICULAÇÕES FLEXÍVEIS

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

## ASAS INSETOIDES

Você pode gastar 1 PM para receber deslocamento de voo 9m até o fim do seu turno. O deslocamento aumenta em +1,5m para cada outro poder da Tormenta que você possui. *Pré-requisitos*: quatro outros poderes da Tormenta.

## CARAPAÇA

Sua pele é recoberta por placas quitinosas. Você recebe +1 na Defesa. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

## CORPO ABERRANTE

Crostas vermelhas em várias partes de seu corpo tornam seus ataques mais perigosos. Seu dano desarmado aumenta em um passo, mais um passo para cada quatro outros poderes da Tormenta que você possui. *Pré-requisito*: outro poder da Tormenta.

## CUSPIR ENXAME

Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para criar um enxame de insetos rubros em um ponto a sua escolha em alcance curto e com duração sustentada. O enxame tem tamanho Médio e pode passar pelo espaço de outras criaturas. Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação de movimento para mover o enxame 9m. No final do seu turno, o enxame causa 2d6 pontos de dano de ácido a qualquer criatura no espaço que ele estiver ocupando. Para cada dois outros poderes da Tormenta que possui, você pode gastar +1 PM quando usa este poder para aumentar o dano do enxame em +1d6. ☉



## DENTES AFIADOS

Você recebe uma arma natural de mordida (dano 1d4, crítico x2, corte). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

## DESPREZAR A REALIDADE

Você pode gastar 2 PM para ficar no limiar da realidade até o início de seu próximo turno. Nesse estado, você ignora terreno difícil e causa 20% de chance de falha em efeitos usados contra você (não apenas ataques). Para cada dois outros poderes de Tormenta que você possui, essa chance aumenta em 5% (máximo de 50%). *Pré-requisito:* quatro outros poderes da Tormenta.

## EMPUNHADURA RUBRA

Você pode gastar 1 PM para cobrir suas mãos com uma carapaça rubra. Até o final da cena, você recebe +1 em Luta. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui.

## FOME DE MANA

Quando passa em um teste de resistência para resistir a uma habilidade mágica, você recebe 1 PM temporário cumulativo. Você pode ganhar um máximo de PM temporários por cena desta forma igual ao número de poderes da Tormenta que possui.

## LARVA EXPLOSIVA

Se uma criatura que tenha sofrido dano de sua mordida nesta cena for reduzida a 0 ou menos PV, ela explode em chuva cáustica, morrendo e causando 4d4 pontos de dano de ácido em criaturas adjacentes. Para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui, o dano aumenta em +2d4. Você é imune a esse dano. *Pré-requisito:* Dentes Afiados. ☉

## LEGIÃO ABERRANTE

Seu corpo se transforma em uma massa de insetos rubros. Você pode atravessar qualquer espaço por onde seja possível passar uma moeda (mas considera esses espaços como terreno difícil) e recebe +1 em testes contra manobras de combate e de resistência contra efeitos que tenham você como alvo (mas não efeitos de área). Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui. *Pré-requisito:* Anatomia Insana, três outros poderes da Tormenta.

## MÃOS MEMBRANOSAS

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

## MEMBROS ESTENDIDOS

Seus braços e armas naturais são grotescamente mais longos que o normal, o que aumenta seu alcance natural para ataques corpo a corpo em +1,5m. Para cada quatro outros poderes da Tormenta que você possui, esse alcance aumenta em +1,5m.

## MEMBROS EXTRAS

Você possui duas armas naturais de patas insetoides que saem de suas costas, ombros ou flancos. Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 2 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com cada uma (dano 1d4, crítico x2, corte). Se possuir Ambidestria ou Estilo de Duas Armas, pode empunhar armas leves em suas patas insetoides (mas ainda precisa pagar 2 PM para atacar com elas e sofre a penalidade de -2 em todos os ataques). *Pré-requisitos:* quatro outros poderes da Tormenta.

## MENTE ABERRANTE

Você recebe resistência a efeitos mentais +1. Além disso, sempre que precisa fazer um teste de Vontade para resistir a uma habilidade, a criatura que usou essa habilidade sofre 1d6 pontos de dano psíquico. Para cada dois outros poderes da Tormenta que você possui o bônus em testes de resistência aumenta em +1 e o dano aumenta em +1d6. ☉

## OLHOS VERMELHOS

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

## PELE CORRUMPIDA

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

## SANGUE ÁCIDO

Quando você sofre dano por um ataque corpo a corpo, o atacante sofre 1 ponto de dano de ácido por poder da Tormenta que você possui.

## VISCO RUBRO

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