

RPG
**DUNGEON
EVOLUTION**
4.0

ESCOLHA A SUA CLASSE FAVORITA E EVOLUA...



UM RPG ESCRITO POR MAICKON RANGEL

Dungeon Evolution RPG
Copyright © 2014, 2017 – Maickon Rangel

Este livro foi criado por Maickon Rangel e as imagens de capa apresentadas neste livro foram retiradas da internet. O uso destas imagens apenas buscam ilustrar as capas referentes a cada capítulo. Não é a minha intenção se apropriar das imagens, caso algum artista se sinta lesado pelo uso de sua arte neste livro, basta entrar em contato pelo e-mail maickon4developers@gmail.com e pedir a retirada de sua arte que retirarei do meu livro.

Coordenação e produção: Maickon Rangel

Editoração eletrônica: Maickon Rangel

Revisão gráfica: Maickon Rangel

Conversão para eBook: Maickon Rangel

Nota: Este RPG deve ser usado em conjunto com um sistema gerador de itens que fazem parte deste RPG. Acesso o endereço <http://dungeonevolution.orgfree.com/> para fazer uso das ferramentas.

Para quem ainda não conhece, Dungeon Evolution é um RPG de fantasia medieval com regras baseadas em sistemas de RPGs eletrônicos. As primeiras duas versões deste livro existem apenas em documento no google drive e são totalmente incompletas.

A terceira versão do livro ganhou suas caras em PDF. Porém haviam incontáveis erros ortográficos e várias descrições de habilidades das classes que deixavam a desejar.

Nesta nova versão eu me esforcei para produzir um material mais limpo tentando evitar o máximo possível de erros.

Com relação a sua versão anterior, nesta nova versão foram adicionadas as primeiras especializações conjuradoras e novas especializações de combatentes. Na versão passada o jogador tinha as suas disposições algumas especializações de combatentes. Estas especializações já vinham com suas listas de habilidades pré-definidas, caso o jogador desejasse jogar com alguma classe conjuradora ele deveria criar suas próprias magias através de um sistema de regras para a criação delas. Além disso o jogador poderia não ter especialidade na classe combatente e também escolher suas próprias habilidades através das regras de criação.

Nesta nova versão o jogador não terá mais a sua disposição a opção de criar as suas próprias habilidades ou magias. De agora em diante o jogador deverá escolher uma especialização e com o passar dos níveis ir montando a sua árvore de habilidade ou magias.

Sumário

Introdução.....	13
O que é Dungeon Evolution.....	13
Estilo de jogo.....	13
A ficha.....	13
PV.....	13
Mana.....	14
Dano.....	14
Defesa.....	14
Atributos.....	14
Construção do personagem.....	17
Os atributos.....	17
Ficha do personagem.....	18
Magias.....	18
Especializações.....	20
Mago do Fogo.....	22
Habilidades inatas.....	22
Bola de fogo [mago do fogo].....	22
Coluna de chamas [mago do fogo].....	22
Força em chamas [mago do fogo].....	23
Manto de fogo [mago do fogo].....	23
Aspecto do elemental infernal [mago do fogo].....	23
Implosão [mago do fogo].....	24
Combustão [mago do fogo].....	24
Inferno [mago do fogo].....	24
Mago.....	27
Bola de energia [Mago].....	27
Escudo de mana [Mago].....	27
Escudo de energia [Mago].....	28
Globo de força [Mago].....	28

Encantar Item [Mago].....	29
Criar Item mágico [Mago].....	29
Mísseis mágicos [Mago].....	29
Porta dimensional [Mago].....	30
Viagem dimensional [Mago].....	30
Invisibilidade [Mago].....	30
Necromante.....	33
Animar morto-vivo [Necromante].....	33
Aura da morte [Necromante].....	33
Criar morto-vivo [Necromante].....	34
Controlar morto-vivo [Necromante].....	34
Esfera repugnante [Necromante].....	35
Pai dos mortos [Necromante].....	36
Exército de mortos-vivos [Necromante].....	36
Armar mortos-vivos [Necromante].....	37
Dureza Óssea [Necromante].....	37
Persistência [Necromante].....	37
Buraco Negro [Necromante].....	38
Aspecto da Morte [Necromante].....	38
Mago do Gelo.....	41
Habilidades inatas.....	41
Zero Absoluto [Mago do Gelo].....	41
Parede de cristal gélido [Mago do Gelo].....	41
Congelar [Mago do Gelo].....	42
Pele de cristal [Mago do Gelo].....	42
Tempestade Glacial [Mago do Gelo].....	43
Golem de gelo [Mago do Gelo].....	43
Cones de Gelo [Mago do Gelo].....	44
Disco flutuante gélido [Mago do Gelo].....	44
Mago dos Raios.....	47

Habilidades inatas.....	47
Relâmpago [Mago dos raios].....	47
Raio da morte [Mago dos raios].....	48
Tempestade relâmpago [Mago dos raios].....	48
Explosão elétrica [Mago dos raios].....	49
Laço elétrico [Mago dos raios].....	49
Espada relâmpago [Mago dos raios].....	50
Armadura elétrica [Mago dos raios].....	50
Maldição do trovão [Mago dos raios].....	51
Torrente relâmpago [Mago dos raios].....	51
Habilidades.....	53
Características de habilidades.....	53
Monge.....	56
Meditação [Monge].....	56
Invocar Esfera Espiritual [Monge].....	56
Combo Triplo [Monge].....	56
Passo Etéreo [Monge].....	57
Movimento Rápido [Monge].....	57
Impacto Interior[Monge].....	57
Corpo Fechado [Monge].....	58
Fúria Interior [Monge].....	58
Punho Supremo de Asura [Monge].....	59
Combo Quádruplo [Monge].....	59
Reflexo Aguçado [Monge].....	59
Meditação do Mestre [Monge].....	59
Saúde Inabalável [Monge].....	60
Paladino.....	62
Canto de Batalha [Paladino].....	62
Sacrifício do Divino [Paladino].....	62
Fé [Paladino].....	62

Bloqueio com Escudo [Paladino].....	63
Punição Divina [Paladino].....	63
Arma Sagrada [Paladino].....	64
Escudo Sagrado [Paladino].....	64
Montaria [Paladino].....	64
Aura Sagrada [Paladino].....	66
Cura Pelas Mão [Paladino].....	66
Pirata.....	68
Capitão do Mar [pirata].....	68
Estigar [pirata].....	68
Ataque sagaz [pirata].....	68
Tesouro do Mar [pirata].....	69
Tripulação [pirata].....	69
Reputação [pirata].....	70
Relâmpago do 7 Mares [pirata].....	70
Audácia [pirata].....	70
Astuto [pirata].....	71
Flertar em Combate [pirata].....	71
Devil Eye [pirata].....	72
Tesouro do céu [pirata].....	72
Bárbaro.....	75
Fúria [bárbaro].....	75
Machado Selvagem [bárbaro].....	75
Presença Intimidadora [bárbaro].....	76
Duro na Queda [Bárbaro].....	76
Monstruosidade [bárbaro].....	77
Atrocidade [bárbaro].....	77
Pele de Aço [bárbaro].....	78
Nervos de Aço [bárbaro].....	78
Terremoto [bárbaro].....	78

Guerreiro.....	81
Especialista em Arma [Guerreiro].....	81
Especialista em Escudo [Guerreiro].....	81
Combater com duas Armas [Guerreiro].....	81
Combater com Arma e Escudo [Guerreiro].....	82
Combater em Modo Defensivo [Guerreiro].....	82
Separar Arma [Guerreiro].....	83
Decapitar [Guerreiro].....	83
Lâmina de Energia [Guerreiro].....	84
Experiência em Combate [Guerreiro].....	85
Corte Preciso [Guerreiro].....	85
Massacre [Guerreiro].....	85
Samurai.....	87
Bushido [Samurai].....	87
Arma Ancestral [Samurai].....	87
Armadura Ancestral [Samurai].....	87
Kiai! [Samurai].....	88
Raridade Ancestral [Samurai].....	88
Despertar ancestral [Samurai].....	89
Julgamento Ancestral [Samurai].....	89
Caminho Samurai [Samurai].....	90
Lajutsu [Samurai].....	90
Ranger.....	93
Garras Selvagem [Ranger].....	93
Caçador Selvagem [Ranger].....	93
Forma Felina [Ranger].....	94
Vigor do Urso [Ranger].....	94
Retalhação [Ranger].....	94
Companheiro Animal [Ranger].....	95
Couraça [Ranger].....	95

Olhar da coruja [Ranger].....	96
Furacão da natureza [Ranger].....	96
Forma do céu [Ranger].....	96
Forma Primal [Ranger].....	97
Ladrão.....	99
Enganação [Ladrão].....	99
Andar nas Sombras [Ladão].....	99
Esquiva Oportunista [Ladrão].....	99
Mente Intuitiva [Ladrão].....	100
Ocasião [Ladrão].....	101
Mente Brilhante [Ladrão].....	101
Evasivo [Ladrão].....	102
Mestre de fuga [Ladrão].....	102
Roubo de Mestre [Ladão].....	102
Assassino.....	105
Assassinado [Assassino].....	105
Esquiva Sobrenatural [Assassino].....	105
Ataque Envenenado [Assassino].....	105
Instinto Assassino [Assassino].....	106
Nas Sombras [Assassino].....	106
Ataque Preciso [Assassino].....	107
Adaga de Prata [Assassino].....	107
Sangue dos inocentes [Assassino].....	107
Perito Surpresa [Assassino].....	108
Ninja.....	110
Andar sobre a água [Ninja].....	110
Substituição [Ninja].....	110
Adagas sangrentas [ninja].....	111
Chuva de shurikens [Ninja].....	111
Patas de aranha [Ninja].....	112

Chakra [Ninja].....	112
Genjutsu [Ninja].....	112
Taijutso [Ninja].....	113
Clone das sombras [Ninja].....	113
Algoz.....	116
Aura do medo [Algoz].....	116
Destruição [Algoz].....	116
Envenenamento [Algoz].....	116
Punição profana [Algoz].....	117
Implosão de dor [Algoz].....	118
Marca da maldição [Algoz].....	118
Selo demoníaco [Algoz].....	119
Terror [Algoz].....	119
Regras.....	120
Camadas dos efeitos.....	120
Deslocamento.....	120
O combate.....	121
Situações de combate.....	122
Dano Crítico.....	123
Falha Crítica.....	124
As aventuras.....	124
XP (Experiência).....	124
Nível por grupos.....	125
Perícias e testes.....	125
Animais.....	126
Arte.....	126
Ciência.....	127
Crime.....	127
Esporte.....	127
Idiomas.....	128

Investigação.....	128
Máquinas.....	128
Manipulação.....	129
Medicina.....	129
Sobrevivência.....	129
Testes de resistência.....	130
O Drop.....	130
Equipamentos.....	131
Adquirindo Itens.....	131
Derrotando Inimigos.....	131
Comprando.....	131
Trocando ou Dando.....	132
Roubando.....	132
Lista de habilidades dos itens.....	132
Afiada.....	132
Ataque duplo.....	133
Ataque triplo.....	133
Ataque Poderoso.....	133
Magia Poderosa.....	133
Crítico poderoso.....	133
Cegueira.....	133
Combater com arma e escudo.....	133
Combater com duas armas.....	133
Destrução.....	133
Detonação.....	133
Golpe Duplo.....	134
Drop Level.....	134
Arma refinada.....	134
Acerto mortal.....	134
Lentidão.....	134

Paralisia.....	134
Precisão Sobrenatural.....	134
Rompimento Maior.....	134
Sangramento.....	134
Ameaçador.....	134
Trespassar poderoso.....	134
Trespassar.....	135
Up Level.....	135
Veneno.....	135
Escudo contra sangue.....	135
Defensor.....	135
Drop Level.....	135
Escudo de mana.....	135
Recarga de vida.....	135
Resistência poderosa.....	136
Restaurar.....	136
Ressurgir.....	136
Velocidade.....	136
Os encaixes.....	136
Rubi [Dano, experiência].....	137
Esmeralda [esquiva, crítico induzido].....	137
Safira [Vida, defesa].....	137
Topázio [Dano mágico, mana].....	137
Ametista [Dano habilidade, mana].....	137
Diamante [dinheiro, Drop level].....	137
Opala.....	137
As pedras e seus custos.....	138
Sistema de recompensa de Itens.....	138
Sistema de Compra de Itens.....	138
Regra de sorteio.....	139

Sorteando ordem de chegada para comprar itens.....	140
Sistema de Vendas de Itens.....	140
Up Level (UP).....	140
Drop Level (DL).....	140
Drop Level E Up Level.....	141
Dano Crítico e Esquiva.....	141
Dropando Itens dos Jogadores ou Negociando.....	142
Dropando itens do Jogador.....	143
Modo PvP.....	143
Pontos de experiência e evolução.....	143
Itens de compra.....	143
O inventário.....	144

INTRODUÇÃO

Esta é a quarta versão do RPG Dungeon Evolution. Para se jogar será preciso apenas um pouquinho de leitura e um conhecimento básico sobre os RPG clássicos como Final Fantasy, Breath of Fire e Diablo. Se você já jogou alguns destes jogos, acredito que consiga se familiarizar com as regras mais rapidamente.

O QUE É DUNGEON EVOLUTION

Dungeon Evolution é um RPG de fantasia medieval que inova na forma como os personagens evoluem. Os personagens começam no nível 1 e podem chegar até o nível 99. Durante estes percursos existe uma infinidade de habilidades ou magias que o seu personagem pode escolher para se especializar. Além disso, todos os itens usados pelo seu personagem são gerados por um sistema de forma aleatória baseado em seu nível. A medida em que vai evoluindo você constrói o seu próprio conjunto de itens para se tornar mais forte.

ESTILO DE JOGO

Se você é fã de jogos de computador ou dos consoles desta última geração, com certeza se sentirá muito familiarizado com este sistema que busca tornar a evolução algo interessante e competitivo para os jogadores. No universo de Dungeon Evolution você assume o controle de um personagem que você mesmo define suas características e classe. Você escolher a sua aparência, raça, idade da forma que quiser e entra num mundo onde a evolução é a maior façanha que uma pessoa pode fazer.

As pessoas do mundo de Dungeon Evolution são muito interligadas com a evolução pelo fato de seu mundo ser muito perigoso. Várias nações buscam se proteger do perigo e por conta disso a maioria das pessoas tem a oportunidade de se tornarem poderosas para proteger a sua nação. Algumas pessoas decidem se arriscar e viajar o mundo afora enfrentando novos perigos para se tornarem mais poderosas ainda.

A FICHA

A ficha é composta de apenas quatro atributos chave que são: **PV — Mana — Dano — Defesa**

PV

O PV (pontos de vida) vai dizer o quanto seu personagem é capaz de suportar danos. Seu valor inicial é de acordo com o que está especificado na classe, existem apenas dois tipos de classes neste game que são: Conjurador e Combatente O Conjurador lança magias, você escolhe uma especialização para a sua classe conjuradora e começa a

evoluí-la. Seu PV começa em 10 e aumenta conforme o seu avanço de nível. Conjuradores podem lançar magias que curam, causem dano, aumente atributo, dano e defesa. Mas estas características estão relacionadas com a especialização que o seu conjurador escolherá. Diferente dos combatentes, conjuradores possuem um poder de combate físico menor, entretanto suas diversidades de habilidades mágicas podem lhe garantir vantagens únicas com relação as classes combatentes.

O combatente usa dano físico e habilidades especiais voltada para dano e outras características de combate, ele tem mais vida e causa mais danos. Seu PV começa em 20. Um combatente deve escolher a sua especialização de classe para ter a sua disposição uma lista de habilidades referente a sua especialização.

MANA

A mana é a fonte de energia que torna possível os Conjuradores conjurar magias e os combatentes executarem suas habilidades especiais. Sempre que o seu personagem lançar alguma magia ou usar alguma habilidade especial, será necessário o gasto de pontos de mana. Somente as habilidades e magias com características inerente não precisam consumir custo de mana.

DANO

É o dano que o personagem é capaz de causar durante um combate. Todo dano desferido contra alguma coisa, reduz diretamente em seus PVs depois de passar pela defesa. Um personagem pode aumentar o seu dano distribuindo pontos nesta habilidade com o passar dos níveis e usando itens que possa aumentá-lo. Todas as magias ou habilidades que tem a característica de causar dano se dividem em dois tipo. O primeiro tipo é o dano fixo que é um valor de dano já pré estabelecido, este valor deve ser somado ao seu dano atual para que você cause o dano de sua habilidade ou magia. O segundo tipo é o tipo variável, neste tipo de dano em vez de um valor fixo o dano estipulado é em porcentagem. Isso quer dizer que sua magia ou habilidade que cause um dano do tipo variável, por exemplo +50%, causará 50% de dano a mais em cima do seu atual valor de dano. Exemplo: Um personagem possui 100 de dano e uma magia que causa +50% de dano. Isso quer dizer quando ele usar a sua magia para causar dano o seu dano será de 100 que é o seu dano base mais 50% destes 100 pontos que se totalizará em +150 de dano.

DEFESA

É a sua capacidade de suportar danos. Sempre que alguma coisa ou alguém causar dano a você, a sua defesa subtrairá parte deste dano. Caso a defesa seja maior do que o dano, o dano tomado será igual ao seu nível. Da mesma forma que descrita no dano, existem bônus de defesa com valores fixos e variados.

ATRIBUTOS

Os personagens começam com os seguintes atributos:

Combatente: 20 PV, 10 Def, Dano 4 e Mana 5

Conjuradores: 10 PV, Dano 1, Mana 10 e 5 Def

A medida que os personagens vão evoluindo, o jogador tem a opção de escolher a melhor maneira que ele vai querer dividir os seus pontos de habilidade. Desta forma a cada avanço de nível será rolado 5d6 e o valor total retirado desta rolagem vai ser distribuído entre estas 4 habilidades base: **PV — Def — Mana e Dano**. Lembrando que a distribuição será feita ao gosto do jogador.

Além das habilidades base, existem outras habilidades secundárias como:

Up Level: Indica um bônus no nível para permitir o uso de itens superiores. Exemplo: Um personagem de nível 5 deseja usar um item de nível 10. Como o nível deste personagem é inferior ao nível do item, ele não pode usá-lo. Mas caso ele tenha um Up Level +5 ele será considerado um personagem de nível 10 apenas para usar itens mais poderosos. Neste caso ele passa a poder utilizar o item de nível 10 por que o seu nível agora é considerado como de nível 10 com o Up Level +5.

Drop Level: Permite dropar itens de nível superior. Quando um personagem vai dropar algum item ele só pode dropar itens que tenham o seu nível atual ou menor. Com o drop level ele consegue itens mais poderosos. Exemplo: Um personagem de nível 10 só pode dropar itens entre o 1 e o 10. Caso ele adquira drop level +5 ele poderá dropar itens entre o nível 1 e o 15.

Crítico Natural: É um bônus de crítico que permite causar dano diretamente na vida. Ele começa em 1% e aumenta +1% a cada 4 níveis. Toda vez que um personagem faz um ataque ele deve rolar a sua chance de conseguir um acerto crítico natural. Ataques comuns, magias ou habilidades que causam dano sempre tem direito a um teste de crítico natural.

Crítico Induzido: É um bônus de crítico em porcentagem que permite dobrar o dano causado caso a margem de crítico seja atingida. Diferente do crítico natural o crítico induzido não é ganho de forma natural com o passar dos níveis. No caso de um crítico induzido ou você o adquire através de algum item ou você não tem. Caso tenha você deve rolar a sua chance de crítico induzido antes de causar o dano, do contrário você não precisa rolar nenhum teste de crítico induzido. Ataques comuns, magias ou habilidades que causam dano sempre tem direito a um teste de crítico induzido caso você o tenha.

Esquiva: É um bônus em porcentagem que te dá à chance de se esquivar de ataques corpo-a-corpo. Uma esquiva só pode ser usada contra ataques realizados no corpo-a-corpo. Sempre que alguém for te atacar, caso você tenha alguma porcentagem de esquiva você deverá rolá-la. Exemplo: Um personagem possua 10% de esquiva. Sempre que ele sofrer de um ataque no corpo-a-corpo ele poderá rolar a sua chance de esquiva. Se obtiver sucesso ele consegue se esquivar do ataque. Mais para frente será descrito as relações entre bônus de esquiva, crítico induzido e crítico natural.

Iniciativa: É um bônus de melhoria que ajuda um personagem a atacar primeiro quando um combate se inicia. Uma iniciativa é definida pelo bônus de iniciativa + nível +d20. Quem tirar o maior valor começa a atacar quando um combate se inicia.

Deslocamento: Indica o deslocamento do personagem. Um personagem possui um deslocamento igual a 9 m + 1 m por nível.

Subclasse/Especialização: Conforme descrito antes, neste jogo existem apenas duas classes que são combatentes e conjuradores. A partir daí o jogador deve escolher uma especialização que também pode ser chamada de subclasse.

Através desta especialização o personagem terá a sua disposição um conjunto de habilidade caso tenha escolhido uma classe combatente ou conjunto de magias caso tenha escolhido uma classe conjuradora. Estes “poderes” que podem ser classificados como habilidades ou magias possuem seus próprios níveis de poder. Para cada nível de personagem o jogador poderá investir um ponto nestes poderes.

Exemplo: Imagine um personagem combatente de classe monge. Por ser monge ele terá um conjunto de habilidades próprias para monge. A medida que o personagem vai passando de nível, para cada nível o jogador pode investir um ponto para aumentar o nível de sua habilidade escolhida. Quando ele passar novamente de nível ele poderá manter aquela evolução investindo novamente um ponto naquela mesma habilidade ou investir o seu ponto em outra habilidade da lista do monge.

O mesmo processo ocorre no caso dos conjuradores. Você deve escolher uma especialização que te dará uma lista de magias que você poderá evoluir na medida em que passa de nível.

Quando uma magia ou habilidade chega ao seu nível máximo o jogador deve investir seus próximos pontos em outra habilidade/magia da especialização escolhida.

Tendência: Indica o cimento do personagem sobre o Bem e Mal e a Ordem e Caos. Deve-se escolher uma tendência para o personagem, se ele é bom ou mal e ordeiro ou caótico. Personagens podem ser neutros também, desta forma ele não está vinculado a bem ou mal e nem a ordem ou caos.

Pontos de Perícia: É um bônus de até +5 que lhe concede vantagens em testes específicos. Esta é a única habilidade que se beneficia dos pontos concebidos nos 5d6 por nível. Quando você passar de nível poderá distribuir pontos em perícias se quiser (Max 5).

Reflexos: Indica a sua resistência contra-ataques em área. Sempre que estiver dentro do alcance de efeito de um ataque em área, você terá chances de reduzir o dano pela metade através de um teste de **Reflexos**. A dificuldade já vem especificada por quem executa a magia ou habilidade.

Vigor: Indica a resistência contra ataques que comprometem a saúde do personagem. Ataque de veneno, que sugam vida, que causam doenças ou simplesmente quando for alvo de algo que o modifique geneticamente, um teste de vigor será necessário.

Força de Vontade: Qualquer magia ou habilidade que tenha efeitos sobre a mente do personagem como controle, indução, dano mental e entre outros, vai exigir um teste de vontade do personagem para poder resistir ao efeito. Ataques que causam danos pela mente permitem um teste de resistência para reduzir o dano pela metade.

As habilidades de teste de resistência podem ser aprimoradas conforme o passar de nível. Basta investir pontos conforme acontece com as perícias. Entretanto este bônus jamais poderá ultrapassar 5.

CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM

Para a criação do personagem você deve entender que é livre para criar o que desejar. Aqui não há regra para estipular o que um humano ganha ou os benefícios de ser um orc ou elfo. Você simplesmente vai escolher a sua raça sem se preocupar com o benefício ou malefício que ganhará em regras sobre sua raça. Aqui você pode ser um humano, anão, elfo, homem lagarto ou etc. Tudo que vale é o bom senso e o mestre decide o que vai ser permitido ou não. Digo isso porque um jogador poderia querer fazer um gigante, diante disso cabe ao mestre decidir se um personagem jogador gigante é plausível em sua campanha ou não. Independentemente do que o seu personagem seja, ele começará o jogo com os atributos bases especificadas em sua classe básica. Não adianta querer apelar e dizer que seu personagem será um shivar com 4 braços e por isso ele poderá usar 4 armas no início da campanha ou que ele seja um homem urso e por isso seu dano será maior. Sem essa! Aqui todos começam por igual.

OS ATRIBUTOS

Em Dungeon Evolution um personagem comum e saudável possui as seguintes habilidades como padrão VIDA 10, MANA 10, DEFESA 10 e DANO 10. Esta é a base comum de qualquer Npc simples com sua vida mundana encontrado no mundo. A tabela abaixo especifica as categorias de poder que um ser pode alcançar.

Categoria	Habilidade mínima	Habilidade máxima
Fraco	2	7
Normal	8	10
Forte	11	30
Comum	31	100
Incomum	101	300
Raro	301	1000
Lendário	1001	3000
Mestre	3001	8000
Mestre raro	8001	17.000
Mestre Lendário	17.001	37.000
Mestre Ancestral	37.001	77.000

Mestre divino

77.001

150.000 ou >

Normalmente pessoas comuns de uma cidade qualquer chegam no máximo ao tipo forte. Soldados são estão moralmente em nível comum. Capitães, aventureiros experientes, monstros perigosos normalmente estão entre os tipos incomum e lendário.

Personagens de nível mestre são uma aberração, normalmente são pessoas que modificam o mundo com seus feitos, eles normalmente são regentes de algum local importante ou vivem isolados treinando jovens aspirantes para propósitos maiores. São tidos como seres únicos e por conta disso quando vistos são tratados com grande respeito.

Um ponto importante a declarar é que estes valores são baseados na média geral das habilidades básicas. Os valores de mínimo e máximo são valores médios e isso significa que um personagem de categoria rara com 1000 pontos teria suas habilidades básicas em 250 (Dano, Defesa, Mana e Vida) ou uma distribuição diferente mas que totalizasse 1000.

Além disso ainda não existem registros sobre alguma fonte de poder mais forte do que um personagem de nível mestre.

FICHA DO PERSONAGEM

A ficha de um personagem em Dungeon Evolution é algo bem simples. Basta fazer o Download no endereço: <http://www.dungeonevolution.orgfree.com/download> E lá você encontrará o link para o download da ficha em duas versões. Temos a versão eletrônica em Excel e uma outra para ser impressa. Na versão em Excel, basta preencher seus atributos e seus itens de uso que a própria ficha já calcula o valor final de seus atributos. Nela você vai preencher dados referente a característica do seu personagem como numa ficha comum de qualquer outro RPG.

MAGIAS

Em Dungeon Evolution as magias se restringem somente a classe de conjuradores, como conjurador você deve escolher uma especialização como por exemplo 'necromante' e começar a evoluir sua especialidade conforme uma tabela que descreverá todas as árvores de magias que você poderá adquirir conforme a sua evolução for subindo.

Conforme na tabela de sua especialização você saberá os detalhes de cada magia e o seu custo de mana. Algumas magias descritas como inerente são consideradas habilidades mágicas desenvolvidas pelo personagem. Além disso em algumas especialidades haverão características inerentes ao personagem que seguem aquele tipo especialização.

Custo de Mana: Para lançar suas magias o conjurador precisa ter pontos de mana suficientes conforme a magia exige. Cada magia tem um custo de Mana diferente para ser lançada.

Resistindo a uma Magia: A maioria das magias que não causam danos permitem à vítima fazer um teste de resistência para evitar o efeito. Dependendo do tipo da magia, este teste poderá ser de reflexos, vigor ou força de vontade.

A dificuldade para o teste de resistência sempre estará descrita na magia caso a magia exija algum teste. O jogador que fará o teste só pode contar com o d20 + o seu valor que tiver no teste de resistência chave. Sendo que o máximo que ele pode ter será 1d20+5.

Quando uma vítima tem sucesso em seu teste e consegue evitar o efeito de uma magia, mesmo assim o conjurador perde os pontos de mana que usou para lançá-la. Um conjurador sempre saberá quando uma vítima conseguiu ou não resistir à sua magia.

Pontos de Mana Permanentes: algumas magias especialmente poderosas, como Desejo e Maldição das Trevas, exigem que o conjurador sacrifique certo número de pontos de mana permanentemente.

Uma vez gasto essa mana nunca, o conjurador nunca mais poderá recuperá-lo. Um conjurador ainda pode voltar a aumentar seus pontos de mana de forma normal.

Alvo: Magias de alvo são magias que especificam apenas um único alvo. Desde que o seu alvo esteja dentro do alcance da magia, ele poderá ser almejado.

Alcance O alcance determina a distância máxima que uma magia de alvo pode alcançar. O alcance pode ter um valor específico ou ser de um dos tipos abaixo.

Curto: A magia atinge qualquer ponto que o mago possa ver até 10 m de distância partindo dele como ponto central.

Longo: Conforme o alcance curto, mas com a única exceção de que a distância máxima passa a ser 50 m.

Especial: A magia alcança até onde o mago pode ver, seja com seus próprios olhos ou através de uma bola de cristal, sentidos especiais ou outro instrumento ou habilidade especial. Este tipo de alcance é muito poderoso pois permite que o conjurador lance sua magia em áreas que ele nem mesmo esteja presente.

Área: A área é uma região de alcance que afeta todos os seres que estiverem dentro dela. Esta característica é usada para magias que tem o propósito de afetar diversos alvos de uma única vez. Os alvos dentro da área sempre terão direito a um teste de resistência.

Pessoal: Essas magias só podem afetar o próprio conjurador, nunca outras pessoas — sejam aliados ou inimigos.

Toque: Algumas magias exigem que o mago toque a criatura ou objeto a ser afetado. Para tocar um alvo contra a vontade dele, o conjurador deve realizar um ataque normal, mas que não causa dano. O alvo por sua vez deve utilizar a sua esquiva para escapar da manobra de toque.

Duração: Algumas magias após conjuradas permanecem ativas por um determinado período de tempo, outras terminam logo após executadas. Para sabermos o tempo que uma magia pode estar ativa, utilizaremos da descrição de duração.

As magias podem ser:

Instantâneas: como o nome diz, estas magias duram apenas um instante. Realizam seu efeito conforme o conjurador a executa e então acabam. Exemplo: uma magia de bola de fogo, que atinge o seu alvo, causa dano e então desaparece (*a explosão desaparece; o dano fica! rsrs*).

Continua: Magias contínuas permanecem ativas por um tempo fixo que vem determinado na descrição da magia. Uma vez lançada, o conjurador tem liberdade para lançar outras magias, mesmo enquanto uma ou mais magias contínuas já estão ativas. Algumas magias, como armadura elétrica, corpo elemental ou corpo de ferro, são contínuas apenas durante certo limite de tempo.

Um exemplo: Ao conjurar armadura elétrica o conjurador fica com o corpo envolvido por uma aura azul que o concede defesa 100 contra danos de eletricidade. Esta magia dura 30 min.

É esta duração que torna uma magia com características de contínua.

Permanentes: Magias permanentes são magias com duração indeterminada. Uma vez conjuradas permanecem ativas indefinidamente. Somente um outro conjurador, um artefato poderoso ou até uma magia mais poderosa pode desfazer o efeito de uma magia permanente. Magias permanentes não são acumulativas quando lançadas em alvo, caso seja lançada a mesma magia permanente sobre um alvo, seus efeitos são substituídos.

ESPECIALIZAÇÕES

Especializações são uma espécie de subclasse que os personagens escolhem. Uma vez definida a sua subclasse ou especialização como preferir chamar, o personagem não poderá mais mudar de opção restando-lhe apenas evoluir ao máximo a especialização escolhida.

Cada especialização oferece uma lista de diversas magias ou habilidades (caso seja combatente) para o personagem escolher evoluir a medida que avança de nível. Toda vez que o personagem passar de nível ele deve escolher uma magia ou habilidade disponível em sua especialização para evoluir.

Abaixo segue algumas especializações para conjuradores que o jogador pode escolher durante a criação do seu personagem.



CLASSE
MAGO DO FOGO

*SE VOCÊ NÃO PODE MUDAR O SEU DESTINO,
MUDE A SUA ATITUDE*

MAGO DO FOGO

Um mago do fogo é uma especialista na arte de conjurar magias de fogo. Todas as suas magias são baseadas em fogo. Se você deseja se tornar um conjurador mestre do elemento fogo, esta especialização é para você.

HABILIDADES INATAS

Um mago do fogo consegue manifestar chamas de suas mãos a qualquer momento em que desejar e estas chamas causam 1d6 de dano.

O mago do fogo não se queima por fogo mundano oriundo de fogueiras e tochas. Apenas fogo de origem mágica ou de altas proporções (tipo um grande incêndio) podem lhe causar dano.

BOLA DE FOGO [MAGO DO FOGO]

Tipo: Instantânea — **Alcance:** Longo (até 50 m) - **Alvo:** sim — **Teste:** sim

O mago do fogo consegue criar uma bola de fogo com diâmetro de até 30 cm/ nível que pode ser lançada contra um alvo a sua escolha. O alvo tem direito a um teste de reflexos para reduzir o dano pela metade. A dificuldade do teste aumenta para cada nível da magia.

Lv1	Dano: 20	Custo de mana: 10	CD: 10
Lv2	Dano: 50	Custo de mana: 20	CD: 12
Lv3	Dano: 85	Custo de mana: 30	CD: 14
Lv4	Dano: 147	Custo de mana: 50	CD: 16
Lv5	Dano: 250	Custo de mana: 70	CD: 18
Lv6	Dano: 425	Custo de mana: 90	CD: 20
Lv7	Dano: 697	Custo de mana: 120	CD: 22
Lv8	Dano: 1.105	Custo de mana: 150	CD: 24
Lv9	Dano: 1.737	Custo de mana: 180	CD: 26
Lv10	Dano: 2.665	Custo de mana: 220	CD: 28

COLUNA DE CHAMAS [MAGO DO FOGO]

Tipo: Contínua — **Alcance:** sim — **Alvo:** sim — **Área:** sim — **Duração:** 1 min/nível

Uma coluna de chamas pode ser criada até o alcance máximo que o nível da magia permitir. A coluna de chamas se assemelha a um grande paredão de fogo que causa dano caso alguém entre em sua área. A altura da coluna de chamas varia conforme o nível da magia.

A duração é por nível da magia.

Nos níveis entre 1 ao 3 o conjurador consegue apenas criar colunas em linha reta.

Nos níveis entre 4 ao 6 o conjurador consegue criar colunas retangulares e quadradas.

A partir do nível 7 o conjurador consegue criar colunas circulares formando qualquer forma que ele deseje.

A área indica que quem estiver dentro do seu alcance sofrerá o dano estipulado no nível da magia.

O seu alcance permite definir até onde vai a coluna de chamas criada.

Lv1	Dano: 10	Custo de mana: 5	Altura: ½ m	Área: 1 m	Alcance: 12 m
Lv2	Dano: 20	Custo de mana: 10	Altura: 1 m	Área: 2 m	Alcance: 16 m
Lv3	Dano: 30	Custo de mana: 15	Altura: 1½ m	Área: 3 m	Alcance: 20 m
Lv4	Dano: 40	Custo de mana: 20	Altura: 2 m	Área: 4 m	Alcance: 28 m
Lv5	Dano: 50	Custo de mana: 25	Altura: 2½ m	Área: 5 m	Alcance: 34 m
Lv6	Dano: 60	Custo de mana: 30	Altura: 3 m	Área: 6 m	Alcance: 42 m
Lv7	Dano: 70	Custo de mana: 35	Altura: 3½ m	Área: 7 m	Alcance: 54 m
Lv8	Dano: 80	Custo de mana: 40	Altura: 4 m	Área: 8 m	Alcance: 66 m
Lv9	Dano: 90	Custo de mana: 45	Altura: 4½ m	Área: 9 m	Alcance: 78 m
Lv10	Dano: 100	Custo de mana: 50	Altura: 5 m	Área: 10 m	Alcance: 100 m

FORÇA EM CHAMAS [MAGO DO FOGO]

Tipo: inerente

Suas magias de fogo causam mais dano que o normal. Conforme você investe na evolução desta magia, sua capacidade de causar dano com fogo é aumentada.

Lv1	+10%
Lv2	+20%
Lv3	+30%
Lv4	+40%
Lv5	+50%

MANTO DE FOGO [MAGO DO FOGO]

Tipo: Inerente

O espírito de um mago do fogo é puro fogo ardente. Sua natureza é do elemento fogo e isso lhe permite ter uma simpatia com as chamas mais íntima que qualquer outro. Esta magia lhe concede resistência contra dano oriundo do elemento fogo (seja mágico ou não). Ao atingir o último nível você se torna imune ao fogo.

Lv1	+20%
Lv2	+40%
Lv3	+60%
Lv4	+80%
Lv5	+100%

ASPECTO DO ELEMENTAL INFERNAL [MAGO DO FOGO]

Tipo: Contínua — **Duração:** 30 min

Esta magia o transforma num elemental do fogo superpoderoso. O seu corpo entra em chamas, sua altura aumenta e o seu dano se torna muito letal. Durante a transformação você pode desfazê-la a qualquer momento em que desejar.

Enquanto estiver nesta forma, qualquer criatura que o atingir em combate corpo-a-corpo ou que tenha tocado você sofrerá dano conforme indica o **DpT** (*Dano por Toque*)

Lv1	Crítico natural +5%	Dano: +50%	Altura: +1 m	DpT:50	Mana: 30
Lv2	Crítico natural +10%	Dano: +75%	Altura: +2 m	DpT:100	Mana: 40
Lv3	Crítico natural +15%	Dano: +100%	Altura: +3 m	DpT:150	Mana: 50
Lv4	Crítico natural +20%	Dano: +125%	Altura: +4 m	DpT:200	Mana: 60
Lv5	Crítico natural +25%	Dano: +150%	Altura: +5 m	DpT:250	Mana: 70

IMPLÓSÃO [MAGO DO FOGO]

Tipo: Instantâneo — **Alvo:** Uma criatura

Implosão é uma poderosa magia de fogo que atinge o seu inimigo de dentro para fora. Sua performasse é quase sempre fatal. Normalmente explode o seu alvo deixando vários pedaços dele pelo chão.

Implosão afeta diretamente os pontos de vida do seu alvo.

Lv1 Dano 500	Mana 300
Lv2 Dano 1000	Mana 400
Lv3 Dano 1500	Mana 500
Lv4 Dano 2000	Mana 600
Lv5 Dano 2500	Mana 700

COMBUSTÃO [MAGO DO FOGO]

Tipo: Contínuo — **Alvo:** Uma criatura — **Duração:** 1 min

A partir de um simples estalar de dedos o mago do fogo consegue fazer o seu alvo arder em chamas. A cada rodada o alvo de combustão sofrerá o dano que é baseado no nível da magia.

Magias que anulam o fogo, água ou qualquer outro método que apaga incêndio consegue apagar o fogo ardente no alvo.

Lv1 Dano 50	Mana 200
Lv2 Dano 100	Mana 400
Lv3 Dano 150	Mana 600
Lv4 Dano 200	Mana 800
Lv5 Dano 250	Mana 1000
Lv6 Dano 300	Mana 1100
Lv7 Dano 350	Mana 1200
Lv8 Dano 400	Mana 1400
Lv9 Dano 450	Mana 1600
Lv10 Dano 500	Mana 2000

INFERNO [MAGO DO FOGO]

Tipo: Instantâneo — **Área:** 4 m +1 m/nível de habilidade — **Teste:** Não

O mago do fogo dispara uma explosão onde o epicentro é ele mesmo. Todos dentro da área sofrem o dano menos o mago do fogo. Esta magia não oferece teste de resistência.

Lv1 Dano +100%	Mana 100
Lv2 Dano +200%	Mana 120
Lv3 Dano +300%	Mana 140
Lv4 Dano +400%	Mana 160
Lv5 Dano +500%	Mana 180

Lv6	Dano +600%	Mana 200
Lv7	Dano +700%	Mana 220
Lv8	Dano +800%	Mana 240
Lv9	Dano +900%	Mana 260
Lv10	Dano +1000%	Mana 280

CLASSE
MAGO

O MODO MAIS SEGURO DE FALHAR É NÃO SE
DETERMINAR A OBTER SUCESSO

MAGO

BOLA DE ENERGIA [MAGO]

Tipo: Instantâneo — **Alcance:** 30 m + 3 m/nível — **Área:** 4 m + 2 m/nível — **Teste:** Sim
O mago conjura uma poderosa esfera de pura energia capaz de destruir objetos e pessoas que estejam dentro do seu alcance. Uma vez conjuradas elas explodem no local determinado e causam dano em tudo que estiver em sua área.

Ao escolher esta magia você deve escolher o tipo de fonte de dano que deseja manipular. Uma vez escolhido o tipo de dano, ele não poderá ser mudado. O dano causado é definido pelo nível da magia. Os tipos de dano disponíveis são **[Fogo — Gélida/Congelante — Elétrica — Corrosiva — Vento cortante — Sônica]**

Exemplos de magias podem ser: Bola de fogo, Bola elétrica, Bola de gás corrosivo, Bola de explosão sônica e Bola de vento cortante. Todos eles quando atingem o local definido expandem suas energias até o limite máximo de sua área causando dano em todos que estiverem dentro dela.

Bolas do tipo corrosivo e sônica exigem um teste de vigor para reduzir o dano pela metade. Bolas das demais energias exigem um teste de reflexos para reduzir o dano pela metade. O nível de habilidade indica o valor da dificuldade base.

Lv1	Dano +100%	CD 11	Mana 50
Lv2	Dano +200%	CD 12	Mana 100
Lv3	Dano +300%	CD 13	Mana 150
Lv4	Dano +400%	CD 14	Mana 200
Lv5	Dano +500%	CD 15	Mana 250
Lv6	Dano +600%	CD 16	Mana 300
Lv7	Dano +700%	CD 17	Mana 350
Lv8	Dano +800%	CD 18	Mana 400
Lv9	Dano +900%	CD 19	Mana 450
Lv10	Dano +1000%	CD 20	Mana 500

Você pode escolher novos tipos de energia como fonte de dano para evoluir nesta magia. Isso significa que você poderia ter Bola de energia[Fogo] com nível 3 e Bola de energia[Elétrica] nível 4 por exemplo ou ter a incrível façanha de ter todos os tipos de energia no nível máximo.

ESCUDO DE MANA [MAGO]

Tipo: Contínua — **Alvo:** Você — **Duração:** 1 hora/nível de magia

Esta poderosa magia que quase todos os magos usam os permitem suportarem mais dano e a lançarem magias mais poderosas. Eles usam sua fonte de energia principal, a mana, para se defenderem e para ampliá-la. Enquanto escudo de mana estiver ativo, toda vez que o mago sofrer dano ele poderá optar em perder este valor em sua vida ou em seus pontos de mana. Caso os pontos de mana estejam zerados a sua vida será consumida normalmente quando sofrer dano.

O nível de habilidade determina o aumento em sua mana.

Lv1	Mana +50%	Mana custo 100
Lv2	Mana +100%	Mana custo 200
Lv3	Mana +150%	Mana custo 300
Lv4	Mana +200%	Mana custo 400
Lv5	Mana +250%	Mana custo 500
Lv6	Mana +300%	Mana custo 600
Lv7	Mana +350%	Mana custo 700
Lv8	Mana +400%	Mana custo 800
Lv9	Mana +450%	Mana custo 900
Lv10	Mana +500%	Mana custo 1000

ESCUDO DE ENERGIA [MAGO]

Tipo: Contínua — **Alvo:** Você — **Duração:** 1 hora/nível de habilidade

Um escudo invisível o protege de um tipo de energia escolhida por você. Sempre que o tipo de energia escolhido for lhe causar dano, o escudo invisível absorverá o dano antes mesmo que sua defesa a absorva.

Os tipos de energia disponíveis são: **[Fogo — Frio/Gelo — Sônico — Sagrada — Profana — Corrosiva — Vento — Elétrica]**

Lv1	Redução +200%	Mana 30
Lv2	Redução +400%	Mana 90
Lv3	Redução +600%	Mana 150
Lv4	Redução +800%	Mana 210
Lv5	Redução +1000%	Mana 270
Lv6	Redução +1200%	Mana 330
Lv7	Redução +1400%	Mana 390
Lv8	Redução +1600%	Mana 450
Lv9	Redução +1800%	Mana 510
Lv10	Redução +2000%	Mana 570

Você pode escolher novos tipos de energia como fonte de defesa para evoluir nesta magia. Isso significa que você poderia ter Escudo de energia[Fogo] com nível 3 e Escudo de energia[Elétrica] nível 4 por exemplo ou ter a incrível façanha de ter todos os tipos de energia no nível máximo.

GLOBO DE FORÇA [MAGO]

Tipo: Contínua — **Alvo:** Uma pessoa — **Duração:** 1 rodada/nível de habilidade — **Alcance:** 50 m + 5 m/nível — **Área:** 3 m² + 1 m²/nível de habilidade

Um globo azul-claro muito transparente cerca o seu alvo o deixando preso dentro do globo. O globo possui pontos de vida fixo de acordo com o nível de habilidade e tem sua defesa em 0.

Uma vez que o globo chegue a 0 ou menos pontos de vida ele será destruído se quebrando em pedaços como se fosse vidro quebrado.

Lv1	PV 200	Mana 40
Lv2	PV 400	Mana 80
Lv3	PV 600	Mana 120

Lv4	PV 800 Mana	160
Lv5	PV 1000 Mana	200
Lv6	PV 1200 Mana	240
Lv7	PV 1400 Mana	280
Lv8	PV 1600 Mana	320
Lv9	PV 1800 Mana	360
Lv10	PV 2000 Mana	400

O cubo bloqueia danos físicos e danos oriundos de energia que tentem atravessar o globo mas nada impede de que se conjure algo dentro do globo como uma explosão por exemplo.

ENCANTAR ITEM [MAGO]

Tipo: Encantamento — **Alvo:** Um item comum sem habilidades

O mago é capaz de encantar um item comum garantindo a ele habilidades misteriosas. O mago gasta apenas o seu tempo para encantar um item. Para cada nível do item o mago levará um 1 hora preparando o seu encantamento. O nível do mago determina o nível máximo que um item encantado por ele pode chegar. O nível da magia determina até que raridade o mago é capaz de transformar um item encantado.

Lv1 Raridade Mágico

Lv2 Raridade Raro

Lv3 Raridade Lendário

Lv4 Raridade Único

O item comum a ser encantado não pode ter nível maior que a do mago. Quando o item é encantado o jogador deverá sortear no gerador um item com tipo, nível e raridade definida por ele. O item que aparecer será o seu novo item encantado. Uma importante observação é que o nome do item se mantém e o item encantado não vem com encaixes extras e nem pedras místicas.

CRIAR ITEM MÁGICO [MAGO]

Tipo: Criação

Esta interessante magia permite que o mago possa criar seus próprios itens mágicos. Muitos magos acabam trabalhando como vendedores de itens, outros decidem se tornar mais poderosos com seus itens criados e continua desbravando o mundo afora.

MÍSSEIS MÁGICOS [MAGO]

Tipo: Instantâneo — **Alvo:** um oponente + 1 por nível de habilidades — **Alcance:** 12 m +6 m/nível de habilidade

Mísseis mágicos são projéteis feitos de energia mágica que causam dano quando atingem algum inimigo. Os mísseis podem ser lançados em diferentes alvos simultaneamente. O nível da magia define o dano que mísseis mágicos podem causar.

Lv1	Dano 200	Mana 50
Lv2	Dano 400	Mana 100
Lv3	Dano 600	Mana 150
Lv4	Dano 800	Mana 200
Lv5	Dano 1000	Mana 250

Lv6	Dano 1200	Mana 300
Lv7	Dano 1400	Mana 350
Lv8	Dano 1600	Mana 400
Lv9	Dano 1800	Mana 450
Lv10	Dano 2000	Mana 500

PORTA DIMENSIONAL [MAGO]

Tipo: Contínuo — **Duração:** 1 rodada/nível de habilidades — **Alcance:** 9 m

O mago consegue abrir uma passagem dimensional entre dois pontos físicos de um mesmo plano. As pessoas apenas precisam atravessar o portal para chegar ao destino desejado pelo mago que conjurou o portal. O portal tem uma área circular com 1 metro de diâmetro mas este tamanho pode aumentar conforme o nível da magia. O seu interior é luminoso com luzes azuis cintilantes girando a todo momento.

O mago pode abrir uma conexão com qualquer lugar no mundo que ele já tenha visitado pelo menos uma vez. Lugares nunca visitados pelo mago não podem ser usados como destino de uma porta dimensional. Qualquer pessoa pode atravessar o portal enquanto ele estiver aberto. Pessoas com tamanho totalmente descomunal com o portal não conseguem atravessá-lo.

Lv1 Tamanho +1 m Mana 500

Lv2 Tamanho +2 m Mana 400

Lv3 Tamanho +3 m Mana 300

Lv4 Tamanho +4 m Mana 200

Lv5 Tamanho +5 m Mana 100

VIAGEM DIMENSIONAL [MAGO]

Tipo: Instantâneo — **Alvos:** Um ou mais, depende do nível da magia

Viagem dimensional é uma versão mais aprimorada de porta dimensional. Com a viagem dimensional o mago consegue atravessar planos de existência que vão além de um simples túnel que conecta o mesmo plano. Da mesma forma que porta dimensional, o mago precisa conhecer antes o local para onde deseja viajar.

A viagem dimensional é feita de forma instantânea. O mago simplesmente desaparece e reaparece no local desejado. A quantidade máxima de pessoas que o mago pode levar consigo é limitada pelo nível da magia. O mago precisa tocar ou ser tocado pelas pessoas que ele deseja transportar. Caso ele toque em alguém que não deseja ser transportado, a pessoa tem direito a um teste de força de vontade para poder evitar o efeito da magia de viagem dimensional sobre ele. Se ele passar no teste apenas o mago chega ao seu destino.

Lv1 Quantidade 1 Mana 1000

Lv2 Quantidade 2 Mana 800

Lv3 Quantidade 3 Mana 600

Lv4 Quantidade 4 Mana 400

Lv5 Quantidade 5 Mana 200

INVISIBILIDADE [MAGO]

Tipo: Contínuo — **Alvo:** Você — **Duração:** 1 rodada/nível

O mago se torna invisível quando conjura esta magia. Porém seus movimentos podem ser percebidos através de testes adequados. Personagens que podem enxergar o invisível conseguem ver o mago com invisibilidade.

Caso o mago realize algum ataque enquanto estiver no modo invisível, o efeito de sua magia se dissipará.

Lv1 Mana 500

Lv2 Mana 400

Lv3 Mana 300

Lv4 Mana 200

Lv5 Mana 100

CLASSE

NECROMANTE

ALGUNS SÃO TÃO INGRATOS POR ESTAREM
VIVOS, MAS VOCÊ NÃO, NÃO MAIS...

NECROMANTE

ANIMAR MORTO-VIVO [NECROMANTE]

Tipo: Contínuo — **Duração:** 1 hora/nível — **Alcance:** 100 m + 10 m/nível

O necromante é o mestre da arte da morte. Onde as pessoas veem o fim, o necromante vê apenas o início. O necromante pode reanimar o corpo de um cadáver com menos de um dia de morte e pode mantê-lo sobre o seu controle por um determinado período de tempo.

A criatura reanimada perde todas as suas habilidade especiais, magias e itens caso possuisse. Ela só terá os seus atributos básicos referente ao nível de quando era viva.

Caso a criatura saia da área de alcance da magia o efeito se desfaz e a criatura volta ao estado de morto. O necromante pode conjurar a magia novamente para reanimar o mesmo cadáver desde que não tenha se passado 1 dia após a sua morte.

Lv1 Mana 400

Lv2 Mana 300

Lv3 Mana 200

Lv4 Mana 100

Lv5 Mana 50

AURA DA MORTE [NECROMANTE]

Tipo: Inerente — **Alvo:** Você — **Alcance** 30 m + 1 m/nível da magia

Criaturas vivas que estejam dentro do alcance da aura da morte sofrem uma redução temporária em seus pontos de vida. As criaturas controladas pelo necromante recebem um bônus em seus pontos de vida equivalente ao valor perdido de cada criatura viva que teve os seus pontos de vida roubados temporariamente.

Caso alguma criatura saia da área da aura da morte, os bônus ganhos pelas criaturas controladas pelo necromante devem ser reajustadas e os pontos de vida da criatura que saiu da aura da morte voltam ao normal.

As criaturas que estiverem dentro da aura da morte devem fazer um teste de vigor para não terem os seus pontos de vida roubados temporariamente. A dificuldade varia conforme o nível da magia.

Lv1 CD 11 Vida roubada 10% Mana 50

Lv2 CD 12 Vida roubada 15% Mana 75

Lv3 CD 13 Vida roubada 20% Mana 100

Lv4 CD 14 Vida roubada 25% Mana 125

Lv5 CD 15 Vida roubada 30% Mana 150

Lv6 CD 16 Vida roubada 35% Mana 175

Lv7 CD 17 Vida roubada 40% Mana 200

Lv8 CD 18 Vida roubada 45% Mana 225

Lv9 CD 19 Vida roubada 50% Mana 250

Lv10 CD 20 Vida roubada 55% Mana 275

CRIAR MORTO-VIVO [NECROMANTE]

Tipo: Criação — **Alcance:** 50 m + 5 m/nível

O necromante consegue criar esqueletos poderosos ao seu comando a partir de sua magia profana poderosa. Para criar um morto-vivo o necromante precisa do esqueleto de uma criatura morta. Entre os esqueletos possíveis temos [Esqueletos de animais voadores — Esqueleto de animais terrestres]. O necromante não pode criar um morto-vivo a partir do esqueleto de criaturas mágicas, somente criaturas comuns são permitidas.

Os mortos-vivos criados adquirem habilidades oriundas da magia do necromante. Estas habilidades serão descritas conforme o nível da magia. Os mortos-vivos não podem se distanciarem mais do que o alcance máximo permitido. Caso isso aconteça o efeito da magia se dissipará.

As habilidades básicas das criaturas serão remodeladas conforme o nível da magia, inclusive o deslocamento.

Os mortos-vivos criados não podem usar itens, seja mágico ou não. Criaturas derrotadas pelos mortos-vivos do necromante darão pontos de experiência ao seu mestre.

A criação de um morto-vivo demora uma hora para cada nível da magia. O necromante os controlam do jeito que ele bem quiser apenas com sua vontade. Não há necessidade de fala para dar alguma ordem, tudo é feito mentalmente.

Uma vez criado um morto-vivo, ele existirá independentemente sem limite de duração. Somente zerando os seus pontos de vida ele será destruído. Um morto-vivo destruído não poderá mais ser recriado, o necromante precisará de novos esqueletos. O número máximo de mortos-vivos criados por esta magia é igual ao nível desta magia.

Lv1	PV 20	Dano 30	Defesa 50	Deslocamento 4 m
Lv2	PV 40	Dano 60	Defesa 100	Deslocamento 6 m
Lv3	PV 60	Dano 90	Defesa 150	Deslocamento 8 m
Lv4	PV 100	Dano 150	Defesa 250	Deslocamento 10 m
Lv5	PV 140	Dano 210	Defesa 350	Deslocamento 12 m
Lv6	PV 180	Dano 270	Defesa 450	Deslocamento 14 m
Lv7	PV 220	Dano 330	Defesa 550	Deslocamento 16 m
Lv8	PV 300	Dano 450	Defesa 750	Deslocamento 18 m
Lv9	PV 380	Dano 570	Defesa 950	Deslocamento 20 m
Lv10	PV 460	Dano 690	Defesa 1150	Deslocamento 22 m

Mortos-vivos que demandam grande quantidade de tempo podem ser criados por partes. Por exemplo: Um morto-vivo que demore 5 horas para ficar pronto pode ser feito em cinco intervalos de 1 hora ou da maneira que o necromante achar melhor. Estes intervalos não podem superar mais do que seis dias. Caso isso ocorra o efeito da magia se dissipará. Além disso o necromante precisa de um ambiente preparado e sem barulho para não perder a sua concentração.

CONTROLAR MORTO-VIVO [NECROMANTE]

Tipo: Contínuo — **Alvo:** um morto-vivo dentro do seu alcance de visão

Esta magia permite que você tome o controle de outros mortos-vivos. Alguns mortos-vivos podem pertencer ao controle de algum necromante, outros podem ser por alguma maldição. Existem vários motivos pelo qual um cadáver se torne um morto-vivo.

Quando você conjura esta magia você precisa fazer um teste de controlar mortos-vivos. Se você conseguir passar no teste você tomará o controle daquele morto-vivo para você por tempo indeterminado. Você só perderá o morto-vivo caso ele seja destruído ou caso algum outro necromante tome o controle de você ou por algum motivo de força maior.

Existem duas formas de se fazer o teste para controlar um morto-vivo. Uma é quando você precisa superar a resistência do dono do atual morto-vivo. Neste caso será feito um teste de nível versus nível mais d20. Quem tirar o maior número vence. Caso você perca no teste você nunca mais poderá tentar controlar aquele morto-vivo novamente. A única chance será se o próprio dono do morto-vivo permitir. Mas caso vença o controle do morto-vivo será seu, porém o dono que perdeu a sua criatura no teste terá direito de tentar tomar o controle de volta. Caso ele perca neste novo teste ele perderá de vez o controle do morto-vivo. Somente se o seu novo dono permitir ele terá o controle de volta. Entretanto se ele vencer e reatar o controle do seu morto-vivo o outro necromante pode fazer a mesma tentativa novamente e todo o processo se repete. Resumindo: O dono do morto-vivo só perderá o controle de sua criatura de vez caso ele perca no teste por duas vezes consecutivas. Uma quando tentam tomar o controle de sua criatura e outra quando ele tenta recuperar o controle de volta. Do contrário todo o processo de teste pode se repetir indefinidamente caso o controle do morto-vivo ficar variando de dono.

A outra forma é quando o morto-vivo foi criado por alguma maldição antiga, algum ritual por algum grupo, algum feitiço ou etc. Nesta situação as pessoas responsáveis pela criação daquele morto-vivo já não existem mais e o seu poder original foi desfragmentado pelo tempo. Nesta situação a dificuldade para controlar este tipo de morto-vivo será estipulada pelo mestre e o necromante deverá superá-la para tomar o controle da criatura.

Em ambos os casos o nível desta magia determina o bônus que o necromante ganha para facilitar o sucesso em seu teste de controle.

A quantidade máxima de mortos-vivos controlados simultaneamente por esta magia é igual ao nível da mesma.

Lv1	Bônus +1	Mana 100
Lv2	Bônus +2	Mana 200
Lv3	Bônus +3	Mana 300
Lv4	Bônus +4	Mana 400
Lv5	Bônus +6	Mana 500
Lv6	Bônus +8	Mana 600
Lv7	Bônus +10	Mana 700
Lv8	Bônus +13	Mana 800
Lv9	Bônus +17	Mana 900
Lv10	Bônus +22	Mana 1000

ESFERA REPUGNANTE [NECROMANTE]

Tipo: Instantânea — **Alvo:** Uma criatura com vida — **Alcance:** 9 m + 1 m/nível de magia

Esta habilidade não funciona em criaturas morto-vivo. O necromante cria uma esfera de pura energia negativa que suga a vida das pessoas quando são atingidas. A esfera afeta diretamente a vida do alvo.

Lv1	Dano +20%	Mana 50
Lv2	Dano +40%	Mana 100
Lv3	Dano +60%	Mana 150
Lv4	Dano +80%	Mana 200
Lv5	Dano +100%	Mana 250
Lv6	Dano +120%	Mana 300
Lv7	Dano +140%	Mana 350
Lv8	Dano +160%	Mana 400
Lv9	Dano +180%	Mana 450
Lv10	Dano +200%	Mana 500

PAI DOS MORTOS [NECROMANTE]

Tipo: Inerente

O necromante é como um pai para suas criaturas e como um bom pai ele deseja o melhor para elas. Esta magia é capaz de aumentar o poder dos mortos-vivos que ele controla.

O nível da magia define os bônus concedidos.

Lv1	Dano +20%	Defesa +10%	Vida +20%
Lv2	Dano +30%	Defesa +20%	Vida +30%
Lv3	Dano +40%	Defesa +30%	Vida +40%
Lv4	Dano +50%	Defesa +40%	Vida +50%
Lv5	Dano +60%	Defesa +50%	Vida +60%
Lv6	Dano +70%	Defesa +60%	Vida +70%
Lv7	Dano +80%	Defesa +70%	Vida +80%
Lv8	Dano +90%	Defesa +80%	Vida +90%
Lv9	Dano +100%	Defesa +90%	Vida +100%
Lv10	Dano +110%	Defesa +100%	Vida +110%

EXÉRCITO DE MORTOS-VIVOS [NECROMANTE]

Tipo: Inerente

Esta poderosa magia permite que o necromante consiga controlar um exército de mortos-vivos prontos para marcharem para uma guerra.

Magias que limitam o número máximo de mortos-vivos pelo nível máximo da magia recebem um acréscimo em seu limite máximo de acordo com o nível desta magia.

Lv1	Número máximo * 2
Lv2	Número máximo * 3
Lv3	Número máximo * 4
Lv4	Número máximo * 5
Lv5	Número máximo * 6
Lv6	Número máximo * 7
Lv7	Número máximo * 8
Lv8	Número máximo * 9
Lv9	Número máximo * 10
Lv10	Número máximo * 11

ARMAR MORTOS-VIVOS [NECROMANTE]

Tipo: Inerente

Esta magia aumenta o poder de dano de seus mortos-vivos. Para cada nível da magia o dano é aumentado.

Lv1	Dano +20%
Lv2	Dano +40%
Lv3	Dano +60%
Lv4	Dano +80%
Lv5	Dano +100%
Lv6	Dano +120%
Lv7	Dano +140%
Lv8	Dano +160%
Lv9	Dano +180%
Lv10	Dano +200%

DUREZA ÓSSEA [NECROMANTE]

Tipo: Inerente

Esta magia aumenta a defesa de seus mortos-vivos. Para cada nível da magia a defesa é aumentada.

Lv1	Defesa +20%
Lv2	Defesa +40%
Lv3	Defesa +60%
Lv4	Defesa +80%
Lv5	Defesa +100%
Lv6	Defesa +120%
Lv7	Defesa +140%
Lv8	Defesa +160%
Lv9	Defesa +180%
Lv10	Defesa +200%

PERSISTÊNCIA [NECROMANTE]

Tipo: Inerente

Persistência é uma magia que prolonga a vida de seus mortos-vivos. Eles recebem mais pontos de vida e são capazes de suportarem mais dano.

Para cada nível da magia os pontos de vida são aumentados.

Lv1	Vida +20%
Lv2	Vida +40%
Lv3	Vida +60%
Lv4	Vida +80%
Lv5	Vida +100%
Lv6	Vida +120%
Lv7	Vida +140%
Lv8	Vida +160%
Lv9	Vida +180%
Lv10	Vida +200%

BURACO NEGRO [NECROMANTE]

Tipo: Contínua — **Alcance:** 100 m + 5 m/nível — **Área:** 50 m + 5 m/nível

Buraco negro é uma poderosa magia onde o necromante manifesta um núcleo de energia negativa capaz de sugar toda a vida a sua volta. A aparência desta magia é de uma esfera negra pairando sobre o chão. Qualquer coisa que estiver dentro da área da esfera precisa fazer um teste de força (Perícia) para não ser 5 m sugado pelo buraco. Para cada rodada que uma criatura estiver dentro da área do buraco, ela deverá fazer o teste de força para não se sugado os 5 m. Um sucesso no teste significa que a criatura conseguiu se deslocar 5 m para fora da área de efeito do buraco negro.

O personagem consegue apenas se deslocar 5 m por causa da força de atração que o buraco negro exerce sobre o seu deslocamento.

Quando uma criatura é sugada para dentro do buraco negro a sua vida é sugada para cada rodada em que ela estiver dentro do buraco. Uma vez lá dentro a dificuldade do teste é dobrada e somente um milagre de um sucesso crítico pode ter a chance de tirar você de lá.

O nível da magia determina o tamanho máximo da esfera que é dada em área de uma circunferência, o dano que ela causa por rodada para quem estiver dentro dela e a dificuldade do teste de força para quem estiver dentro de sua área.

O alcance determina a distância máxima que o necromante pode conjurar o buraco negro e a sua área indica até onde o efeito do buraco negro pode alcançar.

Criaturas mortas vivas não são afetadas pelos efeitos do buraco negro, ou seja, elas não são atraídas e nem sofrem dano ao entrarem no buraco negro.

Lv1	Dano 100	Tamanho: 2 m	Teste CD 11	Mana 200
Lv2	Dano 200	Tamanho: 4 m	Teste CD 12	Mana 400
Lv3	Dano 300	Tamanho: 6 m	Teste CD 13	Mana 600
Lv4	Dano 400	Tamanho: 8 m	Teste CD 14	Mana 800
Lv5	Dano 500	Tamanho: 10 m	Teste CD 15	Mana 1000
Lv6	Dano 600	Tamanho: 12 m	Teste CD 16	Mana 1200
Lv7	Dano 700	Tamanho: 14 m	Teste CD 17	Mana 1400
Lv8	Dano 800	Tamanho: 16 m	Teste CD 18	Mana 1600
Lv9	Dano 900	Tamanho: 18 m	Teste CD 19	Mana 1800
Lv10	Dano 1000	Tamanho: 20 m	Teste CD 20	Mana 2000

ASPECTO DA MORTE [NECROMANTE]

Tipo: Inerente

Esta magia concede características de um morto-vivo ao necromante. A medida que esta magia vai evoluindo o necromante vai deixando de ser uma criatura viva para se transformar num morto-vivo.

As habilidades que o necromante vai ganhando conforme evolui o nível desta magia também ficam disponíveis para os seus mortos-vivos. Com isso o necromante e os seus mortos-vivos se tornam poderosos juntos.

- Lv1** Imunidade a venenos, fadiga e paralisia física
- Lv2** Imunidade a crítico induzido
- Lv3** Não precisa respirar
- Lv4** Sofre dano com magias de cura e recupera pontos de vida com magias de necromancia.
- Lv5** Imunidade a crítico natural
- Lv6** Imunidade a doenças
- Lv7** Cura com energia negativa/profana
- Lv8** Visão no escuro 9 m + 1 m/nível
- Lv9** Não precisa se alimentar e seus mortos-vivos recebem + 50% de dano
- Lv10** Não precisa dormir e seus mortos-vivos recebem +50% de defesa

Das habilidades listadas para cada nível da magia seus mortos-vivos apenas recebem a **imunidade a crítico induzido**, **imunidade a crítico natural** e **sofre dano com magias de cura e recupera pontos de vida com magias de necromancia**.

As demais características como: **imunidade a venenos, fadiga e paralisia física**, **não precisa respirar** e **imunidade a doenças** já são padrão para qualquer morto-vivo. Além disso a partir do nível 5 desta magia o necromante já é considerado um morto-vivo. Apesar dele se tornar um morto-vivo, ele não pode ser controlado pode outro necromante pois ele tem habilidades mentais próprias.



CLASSE
MAGO DO GELO

NÃO SÃO NOSSOS TALENTOS QUE MOSTRAM
AQUILO QUE REALMENTE SOMOS, MAS SIM AS
NOSSAS ESCOLHAS

MAGO DO GELO

HABILIDADES INATAS

Um mago do gelo consegue suportar baixíssimas temperaturas até o máximo de 60° negativos. Além disso ele pode congelar temporariamente parte do corpo de uma criatura que ele toque com sua mão. A criatura deve fazer um teste de vigor CD 15, se ela perder terá a sua parte do corpo congelada por alguns minutos.

ZERO ABSOLUTO [MAGO DO GELO]

Tipo: Inerente — **Alcance:** 2 m + 1 m/nível

O mago do gelo possui uma áurea gélida que arrepia qualquer um que não saiba lidar com o frio. Criaturas dentro da área de alcance desta magia devem fazer um teste de vigo com dificuldade estipulado por nível da magia. Caso a criatura perca no teste ela sofrerá penalidades em seu ataque e defesa por causa do incômodo do frio que a cerca.

Criatura que vivem em ambientes gelados ou de subtipo frio/gelo e até outros magos do gelo são imunes a esta magia.

Lv1	Dano	-10%	Defesa	-10%	CD	12
Lv2	Dano	-15%	Defesa	-15%	CD	13
Lv3	Dano	-20%	Defesa	-20%	CD	14
Lv4	Dano	-25%	Defesa	-25%	CD	15
Lv5	Dano	-30%	Defesa	-30%	CD	16
Lv6	Dano	-35%	Defesa	-35%	CD	17
Lv7	Dano	-40%	Defesa	-40%	CD	18
Lv8	Dano	-45%	Defesa	-45%	CD	19
Lv9	Dano	-50%	Defesa	-50%	CD	20
Lv10	Dano	-55%	Defesa	-55%	CD	21

O mago do gelo tem total controle do nível de temperatura com esta magia. Ela pode ser tão intensa a ponto de gerar as penalidades como poderia ser algo inofensivo que não causasse penalidade a ninguém. Além disso o alcance que esta magia pode ter é a escolha do mago do gelo desde que respeite o seu alcance máximo.

Um exemplo poderia ser um mago do gelo com nível 3 nesta magia que desejasse causar apenas 1% de penalidade em quem estivesse a até 3 m de distância dele. Tanto a distância quanto a penalidade é definida pelo mago do gelo desde que não ultrapasse os limites impostos pelo nível da magia.

Observação final: Esta magia afeta todos que estiverem dentro do alcance e uma criatura que tenha passado no teste ficará imune a esta magia nas próximas 24 horas.

PAREDE DE CRISTAL GÉLIDO [MAGO DO GELO]

Tipo: Instantânea

Esta incrível magia de defesa cria um paredão de gelo que pode bloquear ataques poderosos. Você pode segurar a sua ação caso deseje para lançar a parede de cristal gélido como resposta a algum ataque.

O tamanho e altura máxima da parede é definida pelo nível da magia. Além disso a parede possui um ponto de vida base e defesa zero. Sua principal função é bloquear algum ataque, sendo assim, mesmo que os pontos de vida da parede sejam zerados com um único golpe, ainda assim o golpe será bloqueado naquele turno. A barreira criada assume a forma de uma linha reta, não é possível criá-la curvada ou de qualquer forma geométrica que seja diferente de uma linha reta única.

Ataques oriundos de fogo causam dano dobrado na parede de cristal de gelo. Ataques a distância que podem desviar seu caminho durante o percurso, podem contornar a barreira e atingir o seu alvo. Ataques a distância onde o seu ponto inicial é no seu alvo ignoram a barreira, uma vez que o ataque não precisará passar pela barreira.

A barreira fica ativa por um número de rodadas igual ao nível da magia ou até que seus pontos de vida zerem. Caso o número de rodadas acabe a barreira se descongela por completo.

Lv1	Altura 2 m	Largura 2 m	PV 200	Mana 20
Lv2	Altura 4 m	Largura 8 m	PV 400	Mana 40
Lv3	Altura 6 m	Largura 12 m	PV 600	Mana 60
Lv4	Altura 8 m	Largura 16 m	PV 800	Mana 80
Lv5	Altura 10 m	Largura 20 m	PV 1000	Mana 100
Lv6	Altura 12 m	Largura 24 m	PV 1200	Mana 120
Lv7	Altura 14 m	Largura 28 m	PV 1400	Mana 140
Lv8	Altura 16 m	Largura 32 m	PV 1600	Mana 160
Lv9	Altura 18 m	Largura 36 m	PV 1800	Mana 180
Lv10	Altura 20 m	Largura 40 m	PV 2000	Mana 200

CONGELAR [MAGO DO GELO]

Tipo: Contínua — **Alvo:** Uma criatura — **Duração:** 1 rodada + 1 rodada por nível da magia — **Alcance:** 9 m + 1 m/nível da magia

Esta magia lança uma forte rajada de gelo na criatura alvo que é capaz de congelá-la por algumas rodadas.

Congelar não causa dano, apenas congela a vítima o suficiente para paralisá-la por alguns instantes.

A vítima deve obter sucesso num teste de reflexos para não sofrer o congelamento temporário.

Lv1	CD 12	Mana 10
Lv2	CD 14	Mana 15
Lv3	CD 16	Mana 20
Lv4	CD 18	Mana 25
Lv5	CD 20	Mana 30

PELE DE CRISTAL [MAGO DO GELO]

Tipo: Inerente

Esta é uma magia de proteção do gelo. Ela envolve a pele do mago do gelo com uma leve camada invisível aos olhos humanos, mas capaz de dar grande proteção ao seu usuário.

Lv1	Defesa +50%
Lv2	Defesa +100%
Lv3	Defesa +150%
Lv4	Defesa +200%
Lv5	Defesa +250%
Lv6	Defesa +300%
Lv7	Defesa +350%
Lv8	Defesa +400%
Lv9	Defesa +450%
Lv10	Defesa +500%

TEMPESTADE GLACIAL [MAGO DO GELO]

Tipo: Contínua — **Duração:** 1 minuto/nível da magia — **Alcance:** 100 m + 50 m/nível —

Área: 50 m + 25 m/nível da magia

Esta superpoderosa magia cria uma tempestade muito perigosa. Poderosos ventos gélidos baixam a temperatura do ambiente para um valor entre 0° a -40°. Pedras de gelo se criam das mais variadas formas dentro da tempestade fazendo uma perigosa chuva de estalactites que podem dar o fim a vida de qualquer descendido dentro da tempestade.

Criaturas dentro da tempestade precisam fazer um teste de reflexos para não serem afetadas por algum bloco de gelo pontiagudo caindo do céu. Este teste de reflexos é feito para cada rodada e que a criatura se mantiver dentro da tempestade.

Dentro da tempestade, somente dentro de casas de pedra bem firme as pessoas poderiam estar bem protegidas. Buracos ou cavernas também podem ser um bom abrigo.

O nível da magia indica a dificuldade do teste de reflexos e o dano causado caso a criatura atingida perca no teste que também é definido pelo nível da magia.

Lv1	Dano 400	CD 10	Mana 500
Lv2	Dano 600	CD 12	Mana 700
Lv3	Dano 800	CD 14	Mana 900
Lv4	Dano 1000	CD 16	Mana 1100
Lv5	Dano 1200	CD 18	Mana 1300
Lv6	Dano 1400	CD 20	Mana 1500
Lv7	Dano 1600	CD 22	Mana 1700
Lv8	Dano 1800	CD 24	Mana 1900
Lv9	Dano 2000	CD 26	Mana 2100
Lv10	Dano 2200	CD 28	Mana 2300

GOLEM DE GELO [MAGO DO GELO]

Tipo: Criação — **Duração:** 24 horas

Esta magia permite que o mago do gelo construa a partir do gelo uma criatura que o acompanhará por 24 horas. A criatura obedece qualquer comando do mago do gelo e tem valores base de dano, vida e defesa sorteados.

Conforme se evolui o nível desta magia o golem de gelo vai ganhando melhorias em seus valores de habilidade.

Apesar de ser feito totalmente de gelo, o golem de gelo não derrete completamente em temperaturas muito altas. Nestas condições o seu volume diminui um pouco e ele passa a escoar a água derretida com maior frequência.

Porém um golem de gelo só será derretido por completo se os seus pontos de vida chegarem a 0.

Quando um golem do gelo morre o mago do gelo precisa esperar o término das 24 horas que começaram na conjuração do golem para conjurar um novo golem do gelo. Caso o golem dure até o fim das 24 horas, ao acabar o seu tempo ele se derrete instantaneamente.

Um golem do gelo não sofre de limitações de alcance referente ao seu criador. Eles podem ir para qualquer lugar do mundo enquanto a duração da magia durar. Entretanto seria meio que inútil pois sem os comandos do seu criador um golem não faz nada. Isso acontece porque o golem não entende nada, ele é apenas uma marionete do seu criador.

Habilidades base do Golem Vida 4d20 — Defesa 4d20 — Dano 4d20

Lv1	Bônus +100%	Mana 20
Lv2	Bônus +200%	Mana 40
Lv3	Bônus +300%	Mana 60
Lv4	Bônus +400%	Mana 80
Lv5	Bônus +500%	Mana 100
Lv6	Bônus +600%	Mana 120
Lv7	Bônus +700%	Mana 140
Lv8	Bônus +800%	Mana 160
Lv9	Bônus +900%	Mana 180
Lv10	Bônus +1000%	Mana 200

CONES DE GELO [MAGO DO GELO]

Tipo: Instantâneo — **Alvo:** Várias criaturas

O mago do gelo cria vários cones de gelo que são disparados contra seus oponentes. O nível da magia determina o bônus de dano, margem de crítico natural e quantidade máxima de alvos.

Lv1	Dano +20%	Alvos: 3	Crítico natural +4%
Lv2	Dano +40%	Alvos: 4	Crítico natural +8%
Lv3	Dano +60%	Alvos: 5	Crítico natural +12%
Lv4	Dano +80%	Alvos: 6	Crítico natural +16%
Lv5	Dano +100%	Alvos: 7	Crítico natural +20%
Lv6	Dano +120%	Alvos: 8	Crítico natural +24%
Lv7	Dano +140%	Alvos: 9	Crítico natural +28%
Lv8	Dano +160%	Alvos: 10	Crítico natural +32%
Lv9	Dano +180%	Alvos: 11	Crítico natural +36%
Lv10	Dano +200%	Alvos: 12	Crítico natural +40%

DISCO FLUTUANTE GÉLIDO [MAGO DO GELO]

Tipo: Contínuo — **Duração:** 10 min/nível da magia

Esta interessante magia cria um disco de gelo capaz de flutuar e carregar o seu conjurador para diversos lugares. O disco tem uma área circular que é descrito no nível da magia. O deslocamento máximo que o disco pode percorrer e a capacidade máxima de carga que o disco suporta levar sobre ele é determinado também pelo nível da magia. Apesar de o disco ser de gelo a sua superfície não é escorregadia. Além disso a altura máxima que o disco pode alcançar é de 1 km. O disco pode fazer manobras radicais e mudança de direção repentina porém é superdifícil se manter sobre o disco quando se faz este estas manobras. O mestre pode simplesmente exigir um teste de perícia para que o mago do gelo não caia do seu disco flutuante.

Outra observação é que o disco obedece as vontades do seu criador. Independentemente do mago do gelo estar ou não sobre o disco, o comportamento do disco é baseado na vontade do mago do gelo.

Lv1	Carga 100 kg	Área 1 m ²	Deslocamento 20 m	Mana 200
Lv2	Carga 200 kg	Área 2 m ²	Deslocamento 40 m	Mana 400
Lv3	Carga 300 kg	Área 3 m ²	Deslocamento 60 m	Mana 600
Lv4	Carga 400 kg	Área 4 m ²	Deslocamento 80 m	Mana 800
Lv5	Carga 500 kg	Área 5 m ²	Deslocamento 100 m	Mana 1000
Lv6	Carga 600 kg	Área 6 m ²	Deslocamento 120 m	Mana 1200
Lv7	Carga 700 kg	Área 7 m ²	Deslocamento 140 m	Mana 1400
Lv8	Carga 800 kg	Área 8 m ²	Deslocamento 160 m	Mana 1600
Lv9	Carga 900 kg	Área 9 m ²	Deslocamento 180 m	Mana 1800
Lv10	Carga 1000 kg	Área 10 m ²	Deslocamento 200 m	Mana 2000

CLASSE

MAGO DOS RAIOS

SE VOCÊ NÃO QUER SER ESQUECIDO QUANDO
MORRER, ESCREVA COISAS QUE VALE A PENA LER OU
FAÇA COISAS QUE VALE A PENA ESCREVER

MAGO DOS RAIOS

HABILIDADES INATAS

Mago dos raios podem lançar pequenos disparos elétricos a partir de suas mãos como efeitos pirotécnicos. Caso ele segure uma vítima ele pode causar a ela 1 de dano a cada rodada com um choque bem leve.

Os magos dos raios não sofrem danos de choque provindos de uma baixa fonte de tensão. Danos de origem elétrica que causam menos dano ou igual ao seu nível não o afetam. Exemplo: Um mago dos raios de nível 15 nunca tomará dano de eletricidade com valores menores ou iguais a 15.

RELÂMPAGO [MAGO DOS RAIOS]

Tipo: Instantâneo — **Alvo:** Um oponente

O mago dos raios consegue gerar um forte potencial elétrico a partir de suas mãos que é capaz de atingir um oponente a sua escolha. O raio é semelhante a um relâmpago com a única diferença de que este raio atinge a sua vítima de frente e não por cima de sua cabeça.

Quando lançado o raio não deixa de sair da fonte do seu conjurador até que consiga atingir o seu alvo. É como se disparasse um “cordinha” que saísse das mãos do mago dos raios e fosse em direção ao seu alvo. Essa “cordinha” citada como exemplo que nada mais é do que o próprio raio lançado demora apenas alguns segundos para desaparecer das mãos do mago. Em outras palavras o raio lançado fica conectado entre o mago dos raios e o seu alvo por alguns segundos quando o alvo é atingido.

Outra observação é que este raio é capaz de desviar o seu percurso até que atinja o seu alvo. Isso significa que o raio poderá fazer curvas e superar obstáculos.

O nível da magia determina o dano e o alcance máximo.

Lv1	Dano	+40%	Alcance	50 m	Mana	20
Lv2	Dano	+60%	Alcance	100 m	Mana	30
Lv3	Dano	+80%	Alcance	150 m	Mana	40
Lv4	Dano	+100%	Alcance	200 m	Mana	50
Lv5	Dano	+120%	Alcance	250 m	Mana	60
Lv6	Dano	+140%	Alcance	300 m	Mana	70
Lv7	Dano	+160%	Alcance	350 m	Mana	80
Lv8	Dano	+180%	Alcance	400 m	Mana	90
Lv9	Dano	+200%	Alcance	450 m	Mana	100
Lv10	Dano	+220%	Alcance	500 m	Mana	110

Independente da distância, desde que esteja dentro do alcance estabelecido pelo nível da magia, o mago dos raios só precisa já ter visualizado o alvo durante o combate para que o seu raio posso persegui-lo dentro do limite de alcance máximo.

RAIO DA MORTE [MAGO DOS RAIOS]

Tipo: Instantâneo — **Alvo:** Um oponente

O Raio da morte é uma habilidade extremamente poderosa onde o mago dos raios evoca a força da natureza para disparar um potente raio capaz de atingir um alvo a sua escolha.

Quando o mago dos raios lança esta magia o céu se fecha e trovoadas começam a tocar como numa precipitação de chuva muito forte.

Logo em seguida um poderoso raio desce dos céus em direção ao seu alvo. O mago dos raios deve rolar um teste de morte instantânea para o seu alvo. Se o resultado for menor ou igual ao valor estipulado na margem de morte o alvo morrerá instantaneamente atingido pelo raio, do contrário o raio erra o seu alvo.

O raio só pode ser lançado uma vez por dia. O nível da magia indica a chance de morte do seu alvo. O raio só pode atingir oponentes que estão dentro do campo de visão do mago dos raios.

Lv1	Chance 2%	Mana 20
Lv2	Chance 4%	Mana 80
Lv3	Chance 6%	Mana 140
Lv4	Chance 8%	Mana 200
Lv5	Chance 10%	Mana 260
Lv6	Chance 12%	Mana 320
Lv7	Chance 14%	Mana 380
Lv8	Chance 16%	Mana 440
Lv9	Chance 18%	Mana 500
Lv10	Chance 20%	Mana 560

TEMPESTADE RELÂMPAGO [MAGO DOS RAIOS]

Tipo: Instantâneo — **Alvo:** Uma ou mais criaturas

O mago dos raios consegue produzir raios repentinos que caem do céu inesperadamente. A quantidade máxima destes raios não é um número fixo pois sempre que o mestre dos raios lança esta magia ele não consegue prever um número fixo de raios que cairá do céu. Ao contrário de outras magias, este não afeta o tempo. As nuvens não se fecham e nem trovoadas tocam anunciando a chegada dos raios.

Eles simplesmente se manifestam nos céus e vêm direto de encontro com os seus alvos. Estes raios causam dano quando atingem seus alvos e a forma como é escolhida os alvos dos raios são de inteira responsabilidade do mago dos raios. Se ele quiser lançar todos os raios sobre um único alvo a escolha é dele.

O nível da magia determina o dano do raio e a quantidade máxima de raios que podem cair quando a magia é conjurada. O mago dos raios só pode lançar a sua tempestade relâmpago em criaturas que estão dentro do seu alcance de visão.

Lv1	Dano +10%	Raios 1	Mana 100
Lv2	Dano +20%	Raios 2	Mana 200
Lv3	Dano +30%	Raios 1d4	Mana 300
Lv4	Dano +40%	Raios 1d4	Mana 400
Lv5	Dano +50%	Raios 1d6	Mana 500

Lv6	Dano +60%	Raios 1d6	Mana 600
Lv7	Dano +70%	Raios 1d8	Mana 700
Lv8	Dano +80%	Raios 1d8	Mana 800
Lv9	Dano +90%	Raios 1d10	Mana 900
Lv10	Dano +100%	Raios 1d12	Mana 1000

Você só poderá definir os alvos dos raios depois de rolar a quantidade máxima de raios que cairão do céu com a magia.

EXPLOSÃO ELÉTRICA [MAGO DOS RAIOS]

Tipo: Instantânea — **Área:** 10 m + 1 m/nível da magia — **Alcance:** 30 m +1 m/nível da magia

Esta magia cria uma poderosa esfera de pura eletricidade que quando disparada explode num determinado ponto específico e dispersa toda a sua energia em sua área máxima. Esta energia dispersa causa dano em quem estiver dentro da área. Um teste de reflexos pode permitir que uma criatura dentro da área sofra apenas metade do dano.

Lv1	Dano 100%	CD 10	Mana 200
Lv2	Dano 100%	CD 12	Mana 180
Lv3	Dano 100%	CD 14	Mana 160
Lv4	Dano 100%	CD 16	Mana 140
Lv5	Dano 100%	CD 18	Mana 120
Lv6	Dano 100%	CD 20	Mana 100
Lv7	Dano 100%	CD 22	Mana 80
Lv8	Dano 100%	CD 24	Mana 60
Lv9	Dano 100%	CD 26	Mana 40
Lv10	Dano 100%	CD 28	Mana 20

LAÇO ELÉTRICO [MAGO DOS RAIOS]

Tipo: Contínua — **Duração:** 1 rodada/nível

O laço elétrico é uma magia de contenção contra um inimigo alvo e ao mesmo tempo uma magia que de dano contínuo.

O mago dos raios conjura um fio de eletricidade que se mais se parece com um arame farpado de pura eletricidade. Este laço elétrico é lançado contra um alvo que deve obter sucesso num teste de reflexos. Se o alvo passar no teste o mago dos raios terá desperdiçado o seu laço elétrico e só poderá tentar fazer isso novamente lançando uma nova magia.

Caso o alvo tenha sido pego pela magia ele sofrerá por rodada um dano fixo diretamente na vida para cada rodada que estiver preso. No decorrer das rodadas ele poderá fazer um teste de fuga ou força para tentar sair do laço elétrico. Caso saia ele estará livre, do contrário, receberá o dano da magia naquela rodada enquanto a magia durar.

O nível da magia determina o dano por rodada, a dificuldade dos testes de perícia e a dificuldade do teste de resistência de reflexos.

Lv1	Dano 20	CD perícia 5	CD reflexos 11	Mana 50
Lv2	Dano 40	CD perícia 8	CD reflexos 12	Mana 75
Lv3	Dano 60	CD perícia 11	CD reflexos 13	Mana 100

Lv4	Dano 80	CD perícia 14	CD reflexos 14	Mana 125
Lv5	Dano 100	CD perícia 17	CD reflexos 15	Mana 150
Lv6	Dano 120	CD perícia 20	CD reflexos 16	Mana 175
Lv7	Dano 140	CD perícia 23	CD reflexos 17	Mana 200
Lv8	Dano 160	CD perícia 26	CD reflexos 18	Mana 225
Lv9	Dano 180	CD perícia 29	CD reflexos 19	Mana 250
Lv10	Dano 200	CD perícia 32	CD reflexos 20	Mana 275

ESPADA RELÂMPAGO [MAGO DOS RAIOS]

Tipo: Instantâneo — **Alvo:** Um oponente

O mago dos raios cria em uma das suas mãos uma espada elétrica caso a sua mão esteja vazia. Caso ele empunhe uma espada ou outra arma, a arma ficará envolvida por pura eletricidade e as pessoas mal serão capazes de perceber que existe uma arma envolvida dentro de toda aquela energia.

Esta poderosa magia te permite um ataque a distância (até 9 m) ou ataque corpo-a-corpo. O dano causado é definido pelo nível da magia. Além de causar dano esta magia aumenta a sua chance de crítico natural quando executada.

Lv1	Dano 200	Crítico +5%	Mana 50
Lv2	Dano 400	Crítico +10%	Mana 100
Lv3	Dano 600	Crítico +5%	Mana 150
Lv4	Dano 800	Crítico +20%	Mana 200
Lv5	Dano 1000	Crítico +25%	Mana 250
Lv6	Dano 1200	Crítico +30%	Mana 300
Lv7	Dano 1400	Crítico +35%	Mana 350
Lv8	Dano 1600	Crítico +40%	Mana 400
Lv9	Dano 1800	Crítico +45%	Mana 450
Lv10	Dano 2000	Crítico +50%	Mana 500

ARMADURA ELÉTRICA [MAGO DOS RAIOS]

Tipo: Contínua — **Alvo:** Você — **Duração:** 1 rodada/nível de magia

A armadura elétrica é uma magia de proteção com base na eletricidade. Raios ficam pulsando em volta do mago dos raios para fins de protegê-lo. Esta proteção é capaz de reduzir dano de qualquer natureza. Mesmo ataques que atacam diretamente a vida do mago dos raios podem ser reduzidas por esta magia.

Observação: O dano infligido pelo nível de personagem é exceção a esta regra e por isso não pode ser reduzido pela armadura elétrica do mago dos raios.

Esta energia lhe concede bônus em sua defesa por um determinado período de tempo.

Lv1	Defesa +400	Mana 200
Lv2	Defesa +600	Mana 300
Lv3	Defesa +800	Mana 400
Lv4	Defesa +1000	Mana 500
Lv5	Defesa +1200	Mana 600
Lv6	Defesa +1400	Mana 700
Lv7	Defesa +1600	Mana 800
Lv8	Defesa +1800	Mana 900

Lv9	Defesa +2000	Mana 1000
Lv10	Defesa +2200	Mana 1100

MALDIÇÃO DO TROVÃO [MAGO DOS RAIOS]

Tipo: Contínua — **Duração:** 24 horas — **Alvo:** Um oponente

A maldição do trovão é uma magia de maldição baseada no poder dos raios. O alvo deve obter sucesso num teste de força de vontade para não sofrer da maldição. Caso ele perca no teste estará amaldiçoado por 24 horas.

A maldição consiste na queda de um raio sobre a cabeça do alvo a cada 1d6 de horas e este processo se repete até que se expire as 24 horas da maldição. Para lançar a maldição você precisa tocar a vítima e falar as palavras mágicas “que um relâmpago caia sobre sua cabeça até o cair da noite”. Feito isso o seu alvo estará amaldiçoado caso perca no teste de vontade.

Quando o alvo está amaldiçoado o céu ao seu redor tende sempre a ficar nublado e quando chega a hora da queda do raio, caso ele esteja desprotegido, será inevitável ser atingido pelo raio. Esta magia não permite teste de reflexos para evitar o dano por inteiro do raio. Sempre que ele vem você será atingido. Você só não será atingido quando estiver dentro de locais seguros tampados como casas, cavernas ou qualquer outra tapagem rígida como o teto de uma casa.

Quando chega a hora de ser atingido mas você está protegido, somente na próxima hora você será alvo do novo raio, isso se você estiver desprotegido.

Apenas conjuradores ou pessoas mais “letradas” são capazes de perceber que estas simples palavras se tratam de uma maldição. Na maioria dos casos, as pessoas são amaldiçoadas pelo mago dos raios e nem sequer percebe.

Uma pessoa já amaldiçoada não pode sofre da maldição novamente até que o período de 24 horas se acabe.

O nível da magia indica o dano causado pelo raio caso ele atinja o seu alvo e também a dificuldade do teste de força de vontade.

Lv1	Dano +10%	CD teste 12	Mana 60
Lv2	Dano +20%	CD teste 13	Mana 120
Lv3	Dano +30%	CD teste 14	Mana 180
Lv4	Dano +40%	CD teste 15	Mana 240
Lv5	Dano +50%	CD teste 16	Mana 300
Lv6	Dano +60%	CD teste 17	Mana 360
Lv7	Dano +70%	CD teste 18	Mana 420
Lv8	Dano +80%	CD teste 19	Mana 480
Lv9	Dano +90%	CD teste 20	Mana 540
Lv10	Dano +100%	CD teste 21	Mana 600

TORRENTE RELÂMPAGO [MAGO DOS RAIOS]

Tipo: Instantâneo — **Alcance:** 20 m + 2 m/nível — **Área:** 9 m + 1 m/nível

Torrente relâmpago é uma magia que faz vários raios surgirem do chão para cima em direção ao céu pegando os seus oponentes desprevenidos. Quando eles menos esperam

grandiosos raios emergem diante de seus pés e seus reflexos podem evitar que tomem o dano por completo.

A área indica os limites de até onde os raios sairão da terra. Qualquer pessoa dentro desta área deverá fazer um teste de reflexos para reduzir o dano pela metade. Como os raios surgem de forma surpresa, as vítimas podem usar somente metade de suas defesas contra o dano da magia torrente relâmpago.

O alcance indica até onde você pode lançar o torrente relâmpago. O nível da magia indica o dano causa e a dificuldade para o teste de reflexos.

Lv1	Dano +10%	CD Teste 11	Mana 10
Lv2	Dano +15%	CD Teste 12	Mana 15
Lv3	Dano +20%	CD Teste 13	Mana 20
Lv4	Dano +25%	CD Teste 14	Mana 25
Lv5	Dano +30%	CD Teste 15	Mana 30
Lv6	Dano +35%	CD Teste 16	Mana 35
Lv7	Dano +40%	CD Teste 17	Mana 40
Lv8	Dano +45%	CD Teste 18	Mana 45
Lv9	Dano +50%	CD Teste 19	Mana 50
Lv10	Dano +55%	CD Teste 20	Mana 55

HABILIDADES

Quando o jogador decide sobre qual classe o seu personagem será, ele deve decidir também a especialização do seu personagem. Através da especialização escolhida ele terá uma gama de habilidades para escolher evoluir durante o avanço de nível.

Quando escolhido uma classe ela não poderá ser mais modificada, não é possível fazer combinações de classe para criar personagens multiclasse. As habilidades não podem ter sua descrição editada ou adaptada para algum outro fim. É aquilo que está escrito e ponto final!

Somente o paladino pode mudar de classe em caso de corrupção se tornando um algoz e mesmo assim isso só acontece sobre uma certa situação específica.

Para cada nível das habilidades, as novas características substituem a anterior. Elas não são acumulativas. Ex: Ganhei +100% de dano no Lv 1, ao atingir nível 2 desta habilidade. Se ela diz dano +200% isso significa que você deve passar a causar +200% de dano e não +300%!

CARACTERÍSTICAS DE HABILIDADES

Inerente: São habilidades que são parte do personagem. Ele não precisa gastar mana para ativá-la, não precisa se prender a duração e nem nada. A habilidade faz parte de você. Exemplo: Uma habilidade que permite que você ande sobre as águas com característica inerente. Isso significa que você pode andar sobre as águas a qualquer momento sem ter de gastar mana para ativá-la.

Instantâneo: São habilidades que se resolvem no mesmo turno em que são lançadas. A maioria das habilidades são instantâneas. Exemplos de habilidades instantâneas são: Ataques especiais com algum tipo de energia, ataques especiais a distância, alguma habilidade que te cure e etc.

Duração: São habilidades que permanecem ativas durante um determinado período de tempo.

Contínuo: São habilidades que permanecem ativas após serem lançadas. Exemplo de habilidades assim são habilidades que aumentam dano, defesa, vida ou que causem dano por rodadas. Basta a habilidade possuir alguma duração que ela será contínua.

Alvo: Indica a quantidade de alvos que a habilidade consegue afetar. Quando é “pessoal” significa que afeta apenas um único personagem independente de ser você, seus parceiros ou inimigos, quando é “você” significa que a habilidade só afeta o personagem que executou a habilidade.

Quando afeta mais de um oponente vem descrito “x oponentes”, quando afeta um único oponente ela informa que o alvo é apenas um oponente.

Exemplos:

Alvo (2 oponentes), Alvo (você), Alvo (pessoal)

Área: Indica que sua habilidade afeta uma determinada área. Todos os inimigos dentro dela sofrerão seu efeito. A área é indicada pelo espaço que alcança ex: 9 m² e o seu alcance indicam até onde pode ser iniciado o ponto de origem. Habilidades que afetam em área normalmente oferecem testes de resistência contra seus efeitos nocivos.

Requisito: Um requisito indica que para ter acesso a tal habilidade, o personagem deverá ter cumprido o pré-requisito estabelecido para poder utilizar a habilidade.

Alcance: O alcance vai lhe permitir saber a distância máxima que a sua habilidade alcança. Exemplo: Uma habilidade de lançar uma coluna de chamas a até 60 m. Partindo do personagem a até 60 m em qualquer direção, ele pode lançar a sua coluna de chamas. Agora, supomos que a coluna de chamas tenha uma área de efeito nocivo de 10 m. Isso significa que partindo do ponto de origem que é a coluna de chamas, em qualquer direção a até 10 m da coluna de chamas qualquer pessoa dentro daquela área poderia sofrer dos efeitos nocivos da coluna de chamas.

Custo de Mana: Quando uma habilidade consome mana, a quantidade de mana gasta vem descrita na habilidade.

História: A maioria das habilidades possuem uma descrição histórica de como ela surgiu e suas características.

Tempo de execução (TdE): Indica o tempo que o personagem demora para executar sua habilidade. Existem certas habilidades que demoram mais de uma rodada para serem executadas. Se este for o caso, o seu TdE será exibido na descrição da habilidade.

Exemplo: TdE 1 indica que o personagem executa sua habilidade no mesmo torno em que é manifestada. Por padrão as habilidades já são TdE 1 e por isso não é necessário informar isso na descrição da habilidade. Somente se o TdE for maior que 1 que será informado na descrição da habilidade.

Ativação: Habilidades com características de ativação tem um úmero limite que define a quantidade de vezes que esta habilidade pode ser usada. Dentro da própria descrição da habilidade é informado se o intervalo de tempo é em horas, dias ou etc. Normalmente a quantidade máxima é dada pelo nível da habilidade.



CLASSE

MONGE

O QUE IMPORTA NÃO É O QUE ACONTECE,
MAS COMO VOCÊ REAGE

MONGE

MEDITAÇÃO [MONGE]

Tipo: Inerente — **Requisito:** Perícia Meditação 5 pts — **TdE:** 2

Esta habilidade só pode ser ativada somente quando você estiver sentado e se concentrando. Após uma concentração de duas rodadas o monge pode recuperar um determinado montante de sua mana e vida a cada. A quantidade recuperada é determinada pelo nível da habilidade e pelo valor máximo de Mana e Vida do personagem. Cada nível nesta habilidade concede mais utilizações diárias dela.

Lv1 Recuperação de +10% de **Vida** e +5% de **Mana**

Utilizações: 2 vezes por dia

Lv2 Recuperação de +20% de **Vida** e +10% de **Mana**

Utilizações: 4 vezes por dia

Lv3 Recuperação de +30% de **Vida** e +15% de **Mana**

Utilizações: 8 vezes por dia

Lv4 Recuperação de +40% de **Vida** e +20% de **Mana**

Utilizações: 12 vezes por dia

Lv5 Recuperação de +50% de **Vida** e +25% de **Mana**

Utilizações: 16 vezes por dia

INVOCAR ESFERA ESPIRITUAL [MONGE]

Tipo: Instantâneo — **Alcance:** 9 m+3 m/nível de habilidade — **Alvo:** Oponente único

Esta esfera é criada pelas mãos através da energia espiritual do personagem. Ela causa um total de +50% de dano contra apenas um alvo. A medida que o monge evoluir o nível desta habilidade, ele conseguirá criar várias esferas de uma única vez.

Lv1	Uma esfera	Mana: 5
Lv2	Duas esferas	Mana: 10
Lv3	Três esferas	Mana: 15
Lv4	Quatro esferas	Mana: 20
Lv5	Cinco esferas	Mana: 25

No último nível o monge consegue lançar 5 esferas de uma única vez causando 50% de dano.

COMBO TRIPLO [MONGE]

Tipo: Instantâneo — **Alcance:** 9 m+3 m/nível de habilidade — **Alvo:** Oponente único

O monge dispara um movimento superveloz capaz de atingir um oponente três vezes seguidas sem que o mesmo consiga perceber. O nível da habilidade influencia no bônus de dano causado ao executar esta habilidade. A chance determina a probabilidade de sucesso desta habilidade. Caso tenha êxito, você consegue realizar três ataques corpo-a-corpo contra o seu oponente sem que ele perceba os seus movimentos.

A velocidade do ataque é tão intensa que após sua execução, o personagem ficará paralisado por um curto período de tempo de (1d4) de rodadas. Esta paralisia é decorrente de uma instabilidade em seus músculos após ter feito um movimento tão veloz.

No nível 10 desta habilidade o monge domina a perfeição e não sofre mais dos efeitos da paralisia muscular.

Lv1	Chance de 10%	Dano de 120%	Mana 30
Lv2	Chance de 20%	Dano de 140%	Mana 32
Lv3	Chance de 30%	Dano de 160%	Mana 34
Lv4	Chance de 40%	Dano de 180%	Mana 36
Lv5	Chance de 50%	Dano de 200%	Mana 38
Lv6	Chance de 60%	Dano de 220%	Mana 40
Lv7	Chance de 70%	Dano de 240%	Mana 42
Lv8	Chance de 80%	Dano de 260%	Mana 44
Lv9	Chance de 90%	Dano de 280%	Mana 46
Lv10	Chance de 100%	Dano de 300%	Mana 48

Combo triplo são exatamente três ataques sendo executados em uma única rodada.

PASSO ETÉREO [MONGE]

Tipo: Instantâneo

Habilidade que permite ao usuário transformar seu corpo em pura energia e se teletransportar automaticamente para qualquer ponto sobre certa distância.

A cada novo nível desta habilidade o alcance base é aumentado.

Lv1	Alcance 12 m	Mana 20
Lv2	Alcance 20 m	Mana 30
Lv3	Alcance 35 m	Mana 40
Lv4	Alcance 55 m	Mana 50
Lv5	Alcance 85 m	Mana 60

MOVIMENTO RÁPIDO [MONGE]

Tipo: Inerente

Seu treinamento corporal alcançou o nível de extrema flexibilidade durante a arte de esquiva durante um combate. Com o aprimoramento dessa habilidade o monge se torna um ser quase que inatingível por golpes.

Esta habilidade aumenta a capacidade de esquiva do monge.

Lv1	Esquiva +1%
Lv2	Esquiva +3%
Lv3	Esquiva +4%
Lv4	Esquiva +6%
Lv5	Esquiva +7%
Lv6	Esquiva +9%
Lv7	Esquiva +10%
Lv8	Esquiva +12%
Lv9	Esquiva +13%
Lv10	Esquiva +15%

IMPACTO INTERIOR[MONGE]

Tipo: Instantâneo — **Alcance:** 9 m

Um soco que pode atingir um único alvo até 9 m. Este golpe atravessa a defesa do alvo e atinge diretamente os órgãos internos do seu alvo causando pequenas rupturas que geram extrema dor e dano.

O alvo deve obter sucesso num teste de vigor para reduzir o dano pela metade. Caso não consiga, sofrerá o dano por inteiro. Esta habilidade afeta diretamente aos pontos de vida do alvo sem direto a redução pela defesa.

Lv1	Dano +20%	Mana 2
Lv2	Dano +40%	Mana 4
Lv3	Dano +60%	Mana 8
Lv4	Dano +80%	Mana 12
Lv5	Dano +100%	Mana 16

CORPO FECHADO [MONGE]

Tipo: Contínuo — **Alvo:** Pessoal — **Duração:** 1 min/Nível

O monge fecha o seu corpo físico para a defesa. Dessa forma ele abdica de sua capacidade de dano para focar na redução do mesmo.

Aumenta a defesa conforme o nível da habilidade. Sua chance de crítico natural e induzido cai em 20% (caso chegue a negativo, trate como 0).

Lv1	Defesa +100%	Mana 20
Lv2	Defesa +150%	Mana 30
Lv3	Defesa +200%	Mana 40
Lv4	Defesa +250%	Mana 50
Lv5	Defesa +300%	Mana 60

FÚRIA INTERIOR [MONGE]

Tipo: Contínuo — **Alvo:** Você — **Duração:** 5 min — **Mana:** 20

A fúria interior é uma habilidade extremamente poderosa e perigosa ao mesmo tempo. Somente monges experientes e supertreinados são capazes de executar esta habilidade. Uma vez ativada a fúria interior ela vai consumir a sua energia vital. Este é um preço a se pagar em troca de despertar a essência do poder de combate destrutivo do corpo.

Esta habilidade aumenta o valor de acertos críticos do personagem. Quanto maior o nível da habilidade, maior o aumento. O nível da habilidade também indica a perda de pontos de vida após o término da duração.

O custo de mana desta habilidade é 20.

Lv1	Crítico induzido e natural +15%	Perda 100 PV
Lv2	Crítico induzido e natural +30%	Perda 200 PV
Lv3	Crítico induzido e natural +45%	Perda 300 PV
Lv4	Crítico induzido e natural +60%	Perda 400 PV
Lv5	Crítico induzido e natural +75%	Perda 500 PV

PUNHO SUPREMO DE ASURA [MONGE]

Tipo: Instantâneo — **Alcance:** 9 m — **Alvo:** Único

Habilidade suprema que permite ao monge desferir um golpe que consome uma grande quantidade de mana, mas que tem um efeito devastador.

O punho supremo de Asura é uma habilidade pouco treinada pelos monges porque como requisito o monge precisa dominar a habilidade da fúria interior. Como esta habilidade é perigosa e pode até tirar a vida do monge, são poucos os que a encaram para treinamento.

O dano depende do nível da habilidade. Esta habilidade só pode ser utilizada se o monge estiver com fúria interior ativa.

Lv1	Dano +100%	Mana 50
Lv2	Dano +200%	Mana 100
Lv3	Dano +300%	Mana 150
Lv4	Dano +400%	Mana 200
Lv5	Dano +500%	Mana 250

COMBO QUÁDRUPLO [MONGE]

Tipo: Instantâneo — **Requisito:** combo triplo Lv1 — **Mana** 10

Esta habilidade só pode ser utilizada durante o uso da habilidade combo triplo. Isso significa que se você conseguiu dar o combo triplo, logo em seguida poderá emendar o combo quádruplo no mesmo turno, este combo causa mais um acerto consecutivo com a mesma base de dano especificada no combo triplo.

Após o uso, o monge ficará paralisado por um curto período de tempo de (1d6) de rodadas devido a paralisia muscular.

REFLEXO AGUÇADO [MONGE]

Tipo: Inerente

O monge possui uma agilidade que lhe permite grande vantagem para escapar de perigos.

O nível de habilidade define a redução no valor dos seus testes de resistência de reflexos.

Lv1	CD -5
Lv2	CD -10
Lv3	CD -15
Lv4	CD -20
Lv5	CD -25

Caso o bônus reduza a CD para um valor menor que 0. Você é automaticamente bem-sucedido no teste.

MEDITAÇÃO DO MESTRE [MONGE]

Tipo: Inerente

O monge possui uma capacidade de concentração tão poderosa que torna sua força de vontade inabalável.

O nível de habilidade define a redução no valor dos seus testes de força de vontade.

Lv1	CD	-5
Lv2	CD	-10
Lv3	CD	-15
Lv4	CD	-20
Lv5	CD	-25

Caso o bônus reduza a CD para um valor menor que 0. Você é automaticamente bem-sucedido no teste.

SAÚDE INABALÁVEL [MONGE]

Tipo: Inerente

O monge possui uma saúde poderosa e muito resistente aos efeitos nocivos.

O nível de habilidade define a redução no valor dos seus testes de resistência de vigor.

Lv1	CD	-5
Lv2	CD	-10
Lv3	CD	-15
Lv4	CD	-20
Lv5	CD	-25

Caso o bônus reduza a CD para um valor menor que 0. Você é automaticamente bem-sucedido no teste.

CLASSE

PALADINO

NÃO EXISTE PIOR MORTE QUE O FIM DA
ESPERANÇA

PALADINO

CANTO DE BATALHA [PALADINO]

Tipo: Contínuo — **Área:** 6 m — **Duração:** 5 min — **Teste:** sim

O Paladino entoa uma oração através de sua fé que eleva o moral dos aliados e reduz a dos oponentes. Todos dentro da área sofrem seus efeitos. Aqueles que não queiram sofrer com o efeito do paladino podem fazer um teste de resistência de força de vontade para não afetar o seu moral.

Todos os oponentes que estiverem nessa área podem receber um status negativo aleatório entre Defesa, Dano e Vida e seus aliados sofrem do mesmo efeito, porém seus status são aumentados.

O nível da habilidade informa a CD para resistir ao efeito, os bônus e penalidade.

Lv1	Bônus +20%	Penalidade -10%	CD 14	Mana 15
Lv2	Bônus +40%	Penalidade -20%	CD 16	Mana 20
Lv3	Bônus +60%	Penalidade -30%	CD 18	Mana 25
Lv4	Bônus +80%	Penalidade -40%	CD 20	Mana 30
Lv5	Bônus +100%	Penalidade -50%	CD 22	Mana 35

Para definir qual habilidade foi escolhida, rola-se 1d6 (1-2 DEFESA | 3-4 DANO | 5-6 VIDA)

SACRIFÍCIO DO DIVINO [PALADINO]

Tipo: Instantâneo — **Mana:** 20

Esta habilidade faz com que o golpe físico do Paladino cause um dano adicional que ignora a Defesa e a Esquiva do alvo. Cada golpe desses consome um valor fixo da sua vida total. O dano e a quantidade de vida perdida dependem do nível da habilidade. Você pode ficar inconsciente se não tiver vida suficiente para ser consumido, porém mesmo assim conseguiria executar o último golpe e entraria em desmaio ou coma após a execução.

Lv1	Dano +50%	Vida 25
Lv2	Dano +100%	Vida 50
Lv3	Dano +150%	Vida 75
Lv4	Dano +200%	Vida 100
Lv5	Dano +250%	Vida 125

FÉ [PALADINO]

Tipo: Inerente

O poder da sua fé aumenta a sua vida máxima e sua defesa.

Lv1	Defesa +20%	Vida 100
Lv2	Defesa +40%	Vida 200
Lv3	Defesa +60%	Vida 300
Lv4	Defesa +80%	Vida 500
Lv5	Defesa +100%	Vida 700

Lv6	Defesa +120%	Vida 900
Lv7	Defesa +140%	Vida 1200
Lv8	Defesa +160%	Vida 1600
Lv9	Defesa +180%	Vida 2000
Lv10	Defesa +200%	Vida 2400

BLOQUEIO COM ESCUDO [PALADINO]

Tipo: Contínuo — **Requisito:** Usar algum escudo — **Duração:** 3 min

Você tem uma chance de defender com o escudo e anular todo tipo de dano físico recebido (incluindo danos de longo alcance ou por habilidades e magias) que o definam como alvo. A chance de defesa aumenta de acordo com o nível da habilidade. A cada dano anulado, o paladino ficará parado na próxima rodada devido ao choque do impacto no seu escudo. Mesmo parado o paladino pode conseguir fazer novos bloqueios de outros ataques. Embora sua posição não o permita atacar, mesmo assim ele poderá se defender da forma que desejar.

Para usar esta habilidade o paladino precisa de um escudo equipado. Esta habilidade dura por um determinado período de tempo, mas você pode cancelar esta habilidade a qualquer momento. Desativá-la não consome mana.

Lv1	Chance de 10%	Mana 10
Lv2	Chance de 20%	Mana 12
Lv3	Chance de 30%	Mana 14
Lv4	Chance de 40%	Mana 16
Lv5	Chance de 50%	Mana 18
Lv6	Chance de 60%	Mana 20
Lv7	Chance de 70%	Mana 22
Lv8	Chance de 80%	Mana 24
Lv9	Chance de 90%	Mana 26
Lv10	Chance de 100%	Mana 28

No último nível o paladino é capaz de se defender e anular qualquer ataque que o defina como alvo.

PUNIÇÃO DIVINA [PALADINO]

Tipo: Instantâneo ou não — **Alcance:** 20 m+5 m/nível de habilidade — **Área:** 10 m —

Teste: sim — **TdE** 1*

Esta habilidade é uma dádiva dos deuses que permite ao paladino punir seus inimigos com todo o poder da sua fé. A sua própria fé é canalizada numa forma de energia solar capaz de infligir dano em qualquer ser com grande notoriedade. A energia pode ser na forma de um raio ou de uma esfera que deve ser lançada até o limite máximo que o seu alcance permite. Quando atinge o alvo designado, uma grande explosão de energia solar se espalha por uma área de 10 m. As vítimas dentro da área têm direito a um teste de reflexo.

O TdE pode ser estendido caso o paladino deseje, estender este tempo permite aumentar o poder de destruição de punição divina para cada rodada que o paladino acumulou mais energia.

*Dr (dano por rodada) indica o bônus de dano adicional oferecido para cada rodada de espera antes de lançar a punição divina. O máximo de rodadas que se pode acumular é o nível da habilidade.

Lv1	Dano +50%	CD 12	*DR 50	Mana 25
Lv2	Dano +100%	CD 13	*DR 75	Mana 35
Lv3	Dano +150%	CD 14	*DR 100	Mana 45
Lv4	Dano +200%	CD 15	*DR 125	Mana 55
Lv5	Dano +250%	CD 16	*DR 150	Mana 65
Lv6	Dano +300%	CD 17	*DR 175	Mana 75
Lv7	Dano +350%	CD 18	*DR 200	Mana 85
Lv8	Dano +400%	CD 19	*DR 225	Mana 95
Lv9	Dano +450%	CD 20	*DR 250	Mana 105
Lv10	Dano +500%	CD 21	*DR 275	Mana 110

ARMA SAGRADA [PALADINO]

Tipo: Inerente

A arma usada pelo paladino tem poderes oriundos de sua fé. Desta forma a sua arma é mais poderosa do que uma arma comum.

Para cada nível desta habilidade a espada que o paladino estiver usando receberá os seguintes benefícios.

Lv1	Dano +20%
Lv2	Dano +40%
Lv3	Dano +60%
Lv4	Dano +80%
Lv5	Dano +100%

ESCUDO SAGRADO [PALADINO]

Tipo: Inerente

O escudo usado pelo paladino tem poderes oriundos de sua fé. Desta forma o seu escudo é mais poderoso do que um escudo comum.

Para cada nível desta habilidade a espada que o paladino estiver usando receberá os seguintes benefícios.

Lv1	Defesa +20%
Lv2	Defesa +40%
Lv3	Defesa +60%
Lv4	Defesa +80%
Lv5	Defesa +100%

MONTARIA [PALADINO]

Tipo: Inerente — **Requisito:** 5pts na perícia montaria e capturar uma criatura.

O paladino possui um animal como montaria. Este animal é poderoso pois está abençoado com os poderes dos deuses e de sua fé. Estes poderes concedem habilidades especiais para a montaria.

Todos estes poderes são aplicados a uma criatura base que o paladino escolhe como montaria. Quando a montaria do paladino morre ele sofre uma perda nos seus pontos de vida permanente conforme o nível da habilidade. Para recuperá-lo o paladino precisa cumprir uma missão dada pelos deuses.

Para conseguir a montaria o paladino deve procurar um animal de tendência neutra ou bondosa para servi-lo. Normalmente os paladinos caçam suas montarias pois eles sempre almejam criaturas poderosas. É bem raro um paladino adquirir uma montaria de animal comum.

Quando uma criatura é dominada pelo paladino, ela se torna uma montaria e recebe ajustes base em suas habilidades. Estes ajustes garantem um bônus de +20, +16, +12 e +18 que devem ser distribuídos nas habilidades base da criatura conforme a vontade do jogador. Além disso a criatura recebe mais 3m de deslocamento.

Abaixo segue os ajustes da montaria conforme o jogador evolui esta habilidade.

Lv1 Deslocamento +4 m Bônus de habilidade (Sempre que o paladino passar de nível a montaria também receberá +5d6 para distribuir em suas habilidades) e **capacidade de lutar em combate**

Lv2 Deslocamento +6 m Capacidade de pensamento e raciocínio (personalidade própria) **comunicação telepática com o paladino** até 100 m

Lv3 Deslocamento +8 Telepatia (500 m) Capacidade de fala Cura pelas mãos (Igual à habilidade do paladino)

Lv4 Deslocamento +10 m Telepatia (1Km) Aura da amizade (Enquanto a montaria estiver a até 9 m de distância do paladino a defesa da montaria e do paladino aumentam em +50%) cura pelas mãos pode ser utilizada sem o toque entre a montaria e o paladino dentro de 9 m

Lv5 Deslocamento +12 m Telepatia (2Km) União inseparável (O paladino pode enxergar através dos olhos de sua montaria e vice-versa) **Aura da amizade** (Enquanto a montaria estiver a até 9 m de distância do paladino o dano da montaria e do paladino aumentam em +50%) Bônus de habilidade passa a ser 10d6 para a montaria em vez de 5d6.

Observação:

Montarias não usam itens mágicos. Montarias podem se beneficiar de qualquer magia ou habilidade. Montarias não possuem nível próprio, qualquer inimigo que ela derrotar o bônus de experiência será do paladino. O cálculo deste valor de experiência será baseado no nível do paladino contra o nível do oponente de sua montaria.

Montarias podem ser aposentadas para a aquisição de novas montarias. Entretanto ela começa no nível 1 da habilidade de montaria e só liberará as habilidades conforme o paladino passar de nível.

Exemplo: O jogador liberou todos os níveis da habilidade de montaria e logo em seguida decidiu mudar de montaria. Por conta disso a nova montaria estará no nível 1 da habilidade. As habilidades já liberadas são serão liberadas para a nova montaria a medida que o paladino for passando de nível. Dessa forma a sua nova montaria só alcançará o nível 5 da habilidade após o paladino passar mais 5 níveis. Este processo se repete caso o paladino adquira uma nova montaria.

Caso a montaria do paladino morra o mesmo processo descrito anteriormente deve prosseguir.

Montarias não podem ser criaturas malignas. Elas devem ser neutras ou boas.

Um paladino pode se corromper e virar algoz. Neste caso a sua classe é alterada para algoz. Esta é a única classe que permite mudança, mas, mesmo assim, isso só deve ocorrer em casos específicos.

AURA SAGRADA [PALADINO]

Tipo: Contínuo — **Alvo:** Você — **Duração:** 3 min – **Mana:** 25

A aura sagrada protege o paladino de ataques mortais superpoderosos. Ao estar com sua aura ativa, uma proteção divina impede que ataques fatais o aniquilem.

Enquanto a aura sagrada estiver ativa o paladino não sofre da manobra critico natural e crítico induzido.

CURA PELAS MÃOS [PALADINO]

Tipo: Instantâneo **Alvo:** Você

Permite que o paladino cure qualquer pessoa através do toque de suas mãos. Esta cura apenas recupera a VIDA perdida, não recupera membros perdidos.

Lv1	Cura +300 PV	Mana 20
Lv2	Cura +400 PV	Mana 25
Lv3	Cura +500 PV	Mana 30
Lv4	Cura +600 PV	Mana 35
Lv5	Cura +700 PV	Mana 40
Lv6	Cura +800 PV	Mana 45
Lv7	Cura +900 PV	Mana 50
Lv8	Cura +1.000 PV	Mana 55
Lv9	Cura +1.100 PV	Mana 60
Lv10	Cura +1.200 PV	Mana 65



CLASSE
PIRATA

O DESTINO NÃO É TÃO IMPORTANTE
QUANTO A JORNADA

PIRATA

CAPITÃO DO MAR [PIRATA]

Tipo: Inerente

O pirata é um ser que sabe o que faz quando se encontra dentro de um navio. O navio em alto-mar é a sua casa. Quando estiver lutando dentro de um navio em alto-mar as verdadeiras habilidades do pirata florescem.

Lv1	Dano +75	Crítico Induzido +2%
Lv2	Dano +100	Crítico Induzido +4%
Lv3	Dano +125	Crítico Induzido +6%
Lv4	Dano +150	Crítico Induzido +8%
Lv5	Dano +175	Crítico Induzido +10%
Lv6	Dano +200	Crítico Induzido +12%
Lv7	Dano +225	Crítico Induzido +14%
Lv8	Dano +250	Crítico Induzido +16%
Lv9	Dano +275	Crítico Induzido +18%
Lv10	Dano +300	Crítico Induzido +20%

ESTIGAR [PIRATA]

Tipo: Inerente

O pirata sabe irritar seu oponente com sua presunção em combate fazendo com que o seu oponente lute de forma mais descuidada. Quando um oponente errar um ataque por esquiva do pirata ou quando o oponente tirar um erro crítico. O pirata ganhará bônus conforme o nível da habilidade. Embora esta seja uma habilidade inerente, o seu bônus acumulativo dura somente 1 h.

Lv1	Dano +20	Defesa +20
Lv2	Dano +40	Defesa +40
Lv3	Dano +60	Defesa +60
Lv4	Dano +80	Defesa +80
Lv5	Dano +100	Defesa +100

ATAQUE SAGAZ [PIRATA]

Tipo: Inerente – **Requisito:** Perícia atuação 5 pontos

O pirata é muito astuto em combate, durante um combate ele pode fingir fraquezas ou até mesmo derrota para obter vantagens em combate. Normalmente o pirata quando cai se finge de morto, mas quando o seu oponente tenta deferir um golpe fatal ou tenta saqueá-lo uma surpresa acontece. O pirata faz um ataque supressa que recebe bônus conforme o nível desta habilidade.

Só para deixar claro, quando alguém sofre um ataque surpresa a sua defesa cai pela metade.

Quando o pirata faz o fingimento ele deve passar num teste de atuação com dificuldade 15. Se perder ele não recebe o bônus desta habilidade e o seu oponente não leva nenhuma penalidade em sua defesa, pois o ataque não será surpresa.

Lv1	Crítico natural +4%	Crítico induzido +8%
Lv2	Crítico natural +6%	Crítico induzido +12%
Lv3	Crítico natural +8%	Crítico induzido +16%
Lv4	Crítico natural +10%	Crítico induzido +20%
Lv5	Crítico natural +12%	Crítico induzido +24%

TESOURO DO MAR [PIRATA]

Tipo: Inerente

Quando o pirata consegue completar uma missão em busca por algum tesouro perdido, ele receberá um bônus adicional de dinheiro sobre o valor total recebido. Caso o tesouro encontrado seja em bens, o valor destes bens sofrerá reajustes conforme o nível desta habilidade.

Lv1	+20% de riqueza
Lv2	+40% de riqueza
Lv3	+60% de riqueza
Lv4	+80% de riqueza
Lv5	+100% de riqueza

TRIPULAÇÃO [PIRATA]

Tipo: Inerente — **Requisito:** Ter um navio — **Quantidade:** 5 pessoas por nível de habilidade

Quando o pirata possui um navio ele poderá ter tripulantes. A quantidade de tripulantes indica o número de NPCs no seu meio de navegação.

O nível de habilidade indica o nível de poder de sua tripulação. Tripulantes não possuem MANA, logo nenhum tripulante poderá ter habilidades especiais e muito menos classes específicas. Também não podem ser equipados por itens dropados pelo jogador. Eles usam armas simples convencional de um pirata normal.

Tripulantes não são seus escravos, eles têm vontade própria e estão com você por admirá-lo, se conseguir destruir isso eles simplesmente vão embora e você terá que recrutar outros.

O número de tripulantes não indica que eles se manifestarão do nada em seu navio. O jogador deverá dentro da aventura conseguir recrutar cada tripulante por meio de sua interpretação.

Lv1	Habilidades da tripulação Dano [15]	Defesa [18]	Vida [20]
Lv2	Habilidades da tripulação Dano [30]	Defesa [36]	Vida [40]
Lv3	Habilidades da tripulação Dano [45]	Defesa [54]	Vida [60]
Lv4	Habilidades da tripulação Dano [75]	Defesa [90]	Vida [100]
Lv5	Habilidades da tripulação Dano [105]	Defesa [126]	Vida [140]
Lv6	Habilidades da tripulação Dano [135]	Defesa [198]	Vida [220]
Lv7	Habilidades da tripulação Dano [195]	Defesa [134]	Vida [260]
Lv8	Habilidades da tripulação Dano [255]	Defesa [206]	Vida [340]
Lv9	Habilidades da tripulação Dano [315]	Defesa [278]	Vida [400]
Lv10	Habilidades da tripulação Dano [435]	Defesa [422]	Vida [560]

Tripulantes podem receber bônus de habilidade ou magias de outros personagens.

REPUTAÇÃO [PIRATA]

Tipo: Inerente — **Requisito:** Ter uma tripulação

Quando um pirata tem respeito pela sua tripulação. Sua reputação vai longe porque juntos eles conquistam muita coisa e tamanhas conquistas geram histórias incríveis que se espalham pelo mundo.

Sua tripulação confia em você e sabe que tudo vai dar certo mesmo que eles não estejam presente com você. Esta força de confiança torna o pirata mais forte.

Para cada membro da tripulação você recebe um bônus em sua defesa, dano e vida conforme o nível de habilidade.

Lv1	Dano +3	Defesa +4	Vida +5
Lv2	Dano +5	Defesa +6	Vida +7
Lv3	Dano +8	Defesa +9	Vida +10
Lv4	Dano +12	Defesa +13	Vida +14
Lv5	Dano +17	Defesa +18	Vida +19

Lembrando que estes bônus são para cada membro da tripulação que você tiver. Supondo que você tenha 10 membros em sua tripulação e esteja no nível 5 desta habilidade. Você ganhará instantaneamente +177 de dano, +180 de defesa e +190 de vida. Observe que caso o pirata perca membros de sua tripulação, seus bônus diminuem conforme a perda de membros.

RELÂMPAGO DO 7 MARES [PIRATA]

Tipo: Instantâneo — **Alvo:** Um oponente — **Alcance:** 9 m + 1 m/Nível

Este ataque é tão rápido quanto um relâmpago e tão grandioso quanto os sete mares. O pirata se desloca numa velocidade incrível e ataca o seu inimigo.

Lv1	Dano +150%	Mana 40
Lv2	Dano +200%	Mana 60
Lv3	Dano +250%	Mana 80
Lv4	Dano +300%	Mana 100
Lv5	Dano +350%	Mana 120
Lv6	Dano +400%	Mana 140
Lv7	Dano +450%	Mana 160
Lv8	Dano +500%	Mana 180
Lv9	Dano +550%	Mana 200
Lv10	Dano +600%	Mana 220

AUDÁCIA [PIRATA]

Tipo: Inerente

O pirata tem uma incrível paixão pelo perigo, o fato de levar a vida como se fosse o último dia lhe permite fazer façanhas incríveis. Esta habilidade aumenta a capacidade de esquiva do pirata, logo, ele se torna um alvo difícil e isso deixa o seu jeito livre de ser expor aos mais variados perigos.

Lv1	Esquiva +2%
Lv2	Esquiva +4%
Lv3	Esquiva +6%

Lv4	Esquiva +8%
Lv5	Esquiva +10%
Lv6	Esquiva +12%
Lv7	Esquiva +14%
Lv8	Esquiva +16%
Lv9	Esquiva +18%
Lv10	Esquiva +20%

ASTUTO [PIRATA]

Tipo: Inerente

Você é muito rápido!

Sua iniciativa é além do normal, ninguém consegue atacar primeiro que você. Você recebe um bônus na sua iniciativa conforme avança o nível desta habilidade. Além disso, permite que uma vez por rodada o seu personagem troque de arma sem gastar uma ação como é de costume.

Lv1	Iniciativa +4
Lv2	Iniciativa +8
Lv3	Iniciativa +12
Lv4	Iniciativa +16
Lv5	Iniciativa +20
Lv6	Iniciativa +24
Lv7	Iniciativa +28
Lv8	Iniciativa +32
Lv9	Iniciativa +36
Lv10	Iniciativa +40

FLERTAR EM COMBATE [PIRATA]

Tipo: Inerente — **Requisito:** Perícia sedutor 5pts — **Teste:** sim

Diferente das outras habilidades, esta é uma habilidade que só funciona contra o sexo oposto e em algumas raras ocasiões funciona contra pessoas do mesmo sexo que tenham orientações sexuais diferentes.

O pirata em pleno combate consegue abalar seus oponentes com olhares fortes, sorrisos sutis, um tom de voz diferente, palavras constrangedoras e entre outras coisas. Com este comportamento em combate, você consegue desequilibrar (psicologicamente/emocionalmente) o seu oponente fazendo com que ele abra um pouco a sua guarda.

Além disso, o pirata pode tentar despir com sucesso alguma peça da roupa do seu oponente através de um ataque que não causa dano. O oponente deve apenas fazer um teste de reflexos CD 14 + 1 para cada nível desta habilidade. Se você vencer, conseguirá arrancar partes de uma peça de roupa do seu oponente deixando-o mais constrangido. Você pode tentar despir com chance de sucesso uma quantidade de vezes equivalente ao nível desta habilidade por dia.

Para flertar em combate você precisa se comportar em combate como alguém que esteja realmente provocando o seu oponente. Esta provocação faz com que o seu oponente tenha de fazer um teste de força de vontade. Se o seu oponente perder ele sofrerá as devidas penalidades em sua defesa por conta de seu descuido em combate.

Obs.: A penalidade causada não é acumulativa.

Lv1	Defesa	-10%	Teste CD 14
Lv2	Defesa	-20%	Teste CD 16
Lv3	Defesa	-30%	Teste CD 18
Lv4	Defesa	-40%	Teste CD 20
Lv5	Defesa	-50%	Teste CD 22

DEVIL EYE [PIRATA]

Tipo: Instantâneo — **Alcance:** 9 m+1 m/Nível — **Área:** 4,5 m — **Teste:** Sim — **Alvo:** Oponente único

Este poderoso ataque emite um raio vermelho saindo de um de seus olhos. Normalmente os pitaras despertam esta habilidade em seus olhos cegos que são tampados pelo tapa olho. Caso desperte esta habilidade sem ser cego de um olho, o olho que lançará este raio passará a ficar cego e você deverá usar um tapa olho para conter este poder que é suscetível a luz.

O raio atinge o alcance máximo estabelecido conforme o nível da habilidade e emite uma explosão que afeta 4,5 m². Quem estiver dentro desta área com exceção do alvo que já sofre o dano por inteiro, deve fazer um teste de reflexos para poder reduzir o dano tomado pela metade.

Além do dano causado, esta habilidade aumenta a chance de crítico natural e induzido conforme o nível da habilidade.

Obs.: Caso pegue esta habilidade a partir do nível 10 você pode fazer um teste de vigor para superar a cegueira que esta poderosa habilidade pode deixar. A dificuldade é 16. Caso você pegue esta habilidade a partir do nível 20, você não sofrerá do efeito da cegueira.

Lv1	Dano 200	Teste CD 12	Crítico: +5%	Mana: 40
Lv2	Dano 300	Teste CD 14	Crítico: +10%	Mana: 60
Lv3	Dano 400	Teste CD 16	Crítico: +15%	Mana: 80
Lv4	Dano 500	Teste CD 18	Crítico: +20%	Mana: 100
Lv5	Dano 600	Teste CD 20	Crítico: +25%	Mana: 120
Lv6	Dano 800	Teste CD 22	Crítico: +30%	Mana: 160
Lv7	Dano 1000	Teste CD 24	Crítico: +35%	Mana: 200
Lv8	Dano 1200	Teste CD 26	Crítico: +40%	Mana: 240
Lv9	Dano 1400	Teste CD 28	Crítico: +45%	Mana: 300
Lv10	Dano 1600	Teste CD 30	Crítico: +50%	Mana: 340

TESOURO DO CÉU [PIRATA]

Tipo: Instantânea — **Alcance:** 21 m+5 m/nível de habilidade — **Área:** 9 m+1/nível de habilidade — **Teste:** Sim

Esta é a habilidade mais poderosa que um pirata pode desenvolver. Porém seu grande poder oferece grandes riscos e por conta disso são raros os piratas que ousam desenvolver esta habilidade.

O tesouro do céu é uma habilidade que concentra todas as energias naturais oriundas do fundo do mar e das criaturas que lá vivem. Por um único instante o pirata manifesta dentro de si uma poderosa energia que pode matá-lo se ele não souber manipulá-la.

Para ser uma vítima fatal de sua própria habilidade o pirata precisa manifestar toda esta energia para fora do seu corpo. Quando esta energia entra em contato com o mundo físico ela se torna uma esfera tão dourada quanto o ouro, tão densa quanto o mais profundo oceano e tão hostil quanto o calor do sol que aquece o mar aberto.

A esfera se manifesta acima do pirata e varia a sua altura conforme o seu tamanho. Piratas que dominam esta habilidade em baixo nível só conseguem capitalizar a energia de uma pequena área dos mares. Piratas mais poderosos conseguem unir a energia de vários mares e piratas superpoderosos são capazes de unir a força de todos os mares onde quer que ele esteja.

O tesouro do céu multiplica o dano causado pelo nível que vai diretamente na vida dos que são atingidos por ela. A dificuldade do teste de reflexos varia conforme o nível da habilidade. A cada vez que esta habilidade é usada o usuário deve fazer um teste de vigor para não ter perda de vida durante a execução do tesouro do céu. Como informado antes, esta habilidade poderosa pode matar piratas de nível baixo que tentam executá-la por não serem capazes de manipular toda a energia contida em seu corpo. A dificuldade do teste de vigor aumenta com o passar do nível da habilidade e a quantidade de dano sofrido em caso de perda do teste também.

A esfera atinge tamanho máximo de até 1 m por nível de habilidade.

Legendas: **TG** = Teste de Vigor, **DS** = Dano sofrido e **TR** = Teste de Reflexo e **Crítico** = crítico induzido

O teste de vigor (**TV**) deve ser feito antes de executar a habilidade. Caso perca no teste você perde vida na porcentagem estipulada por dano sofrido (**DS**). Se o dano sofrido for maior que seus pontos de vida você morre antes mesmo de conseguir executar a habilidade.

Qualquer pessoa dentro da área deve fazer teste de reflexo (**TR**) para tentar reduzir o dano pela metade.

Lv1	Dano +100% TV CD 10	DS: 10% TR CD 12	Crítico: +5% Mana: 150
Lv2	Dano +200% TV CD 12	DS: 20% TR CD 14	Crítico: +10% Mana: 200
Lv3	Dano +300% TV CD 14	DS: 30% TR CD 16	Crítico: +15% Mana: 250
Lv4	Dano +400% TV CD 16	DS: 40% TR CD 18	Crítico: +20% Mana: 300
Lv5	Dano +500% TV CD 18	DS: 50% TR CD 20	Crítico: +25% Mana: 350
Lv6	Dano +600% TV CD 20	DS: 60% TR CD 22	Crítico: +30% Mana: 400
Lv7	Dano +700% TV CD 22	DS: 70% TR CD 24	Crítico: +35% Mana: 450
Lv8	Dano +800% TV CD 24	DS: 80% TR CD 28	Crítico: +40% Mana: 500
Lv9	Dano +900% TV CD 26	DS: 90% TR CD 30	Crítico: +45% Mana: 550
Lv10	Dano +1000% TV CD 28	DS: 100% TR CD 32	Crítico: +50% Mana: 600

CLASSE

BÁRBARO

NUNCA COMECE UMA BRIGA, MAS SEMPRE A
TERMINE

BÁRBARO

FÚRIA [BÁRBARO]

Tipo: Contínuo — **Alvo:** Você — **Duração:** 3 min

O Bárbaro entra em estado de fúria tremenda. Esta fúria aumenta sua capacidade de dano e diminui a sua capacidade de se defender. Conforme o nível da habilidade, ao entrar em fúria o seu dano aumentará e sua defesa diminuirá.

Lv1	Dano +50%	Defesa -5%	Mana: 10
Lv2	Dano +100%	Defesa -10%	Mana: 20
Lv3	Dano +150%	Defesa -15%	Mana: 30
Lv4	Dano +200%	Defesa -20%	Mana: 40
Lv5	Dano +250%	Defesa -25%	Mana: 50
Lv6	Dano +300%	Defesa -30%	Mana: 60
Lv7	Dano +350%	Defesa -35%	Mana: 70
Lv8	Dano +400%	Defesa -40%	Mana: 80
Lv9	Dano +450%	Defesa -45%	Mana: 90
Lv10	Dano +500%	Defesa -50%	Mana: 100

MACHADO SELVAGEM [BÁRBARO]

Tipo: Inerente

Aumenta o dano de qualquer machado empunhado pelo Bárbaro. A magnitude do dano dependerá da raridade do machado.

Os números abaixo indicam o índice de raridade de um item.

- 1-Comum
- 2-Mágico
- 3-Raro
- 4-Lendário
- 5-Único

O dano que a habilidade oferece deve ser multiplicado pelo índice de raridade. Este dano é somado ao dano base da arma.

Lv1	Dano +10 * Índice de raridade
Lv2	Dano +30 * Índice de raridade
Lv3	Dano +60 * Índice de raridade
Lv4	Dano +100 * Índice de raridade
Lv5	Dano +150 * Índice de raridade
Lv6	Dano +210 * Índice de raridade
Lv7	Dano +280 * Índice de raridade
Lv8	Dano +360 * Índice de raridade
Lv9	Dano +450 * Índice de raridade
Lv10	Dano +550 * Índice de raridade

PRESENÇA INTIMIDADORA [BÁRBARO]

Tipo: Ativação — **Requisito:** 5pts na perícia Intimidação — **Área:** 9 m — **Teste:** Sim — **Duração:** 24 h

A presença bruta do Bárbaro é altamente intimidadora. Seus feitos são de colocar medo no mais inabalável homem. Cada bárbaro tem sua forma de intimidar, alguns com palavras, outros esmagando crânios.

Quando desejar intimidar as pessoas, todos que estão presentes na área de até 9 m devem fazer um teste de força de vontade para não ficarem intimidados e sofrerem uma penalidade em sua defesa. Pessoas que já conhecem o bárbaro de longa data ou que sejam amigos dele tem o seu teste reduzido pela metade. Personagens com mais de 4 níveis superiores ao do bárbaro não sofrem com a sua intimidação. Personagens com mais de 8 níveis inferiores ao do bárbaro sofrem automaticamente com a intimidação sem direito a teste.

Um bárbaro pode usar a sua habilidade de intimidar uma vez para cada nível desta habilidade. Pessoas que tenham perdido no teste sofrem a penalidade por 24 h e aquelas que tenham passado no teste não podem ser intimidadas nas próximas 24 h.

A dificuldade no teste e a penalidade na defesa aumentam conforme o nível de habilidade.

Lv1	Defesa	-5%	Teste CD 10
Lv2	Defesa	-10%	Teste CD 12
Lv3	Defesa	-15%	Teste CD 14
Lv4	Defesa	-20%	Teste CD 16
Lv5	Defesa	-25%	Teste CD 18
Lv6	Defesa	-30%	Teste CD 20
Lv7	Defesa	-35%	Teste CD 22
Lv8	Defesa	-40%	Teste CD 24
Lv9	Defesa	-45%	Teste CD 26
Lv10	Defesa	-50%	Teste CD 39

Inimigos com sua defesa reduzida em mais de 30% e que esteja em grande desvantagem durante o combate tem 15% de chance de fugirem em pânico a carda rodada de combate.

Obs.: Desvantagem em combate pode ser mais de 50% de perda da vida ou lutar contra diversos inimigos. Qualquer condição que demonstre grande desvantagem já é motivo para tentativa de fuga por medo (isso caso o personagem tenha perdido no teste).

DURO NA QUEDA [BÁRBARO]

Tipo: Inerente

O bárbaro é bastante vigoroso e suporta muita porrada antes de cair.

Lv1	Vida +100
Lv2	Vida +200
Lv3	Vida +300
Lv4	Vida +400
Lv5	Vida +500
Lv6	Vida +600

Lv7	Vida +700
Lv8	Vida +800
Lv9	Vida +900
Lv10	Vida +1000

MONSTRUOSIDADE [BÁRBARO]

Tipo: Contínuo — **Alvo:** Você — **Requisito:** fúria — **Duração:** 1 rodada por nível de habilidade

Esta habilidade só funciona se você estiver em fúria e caso tenha perdido 50% de sua vida ou mais. Uma vez ativada, uma mistura de ódio e instinto primal se eleva e transforma a sua fúria num nível monstruoso. Seu corpo aumenta de tamanho a uma taxa de 30 cm/Lv de habilidade, seus olhos ficam avermelhados e pelos nascem em seu corpo enquanto esta habilidade estiver ativa.

Monstruosidade anula todos os efeitos de Fúria, concede um novo parâmetro de Dano, aumenta a Vida e transforma a sua defesa em 0.

Lv1	Dano +200%	Vida +100%	Mana 50
Lv2	Dano +400%	Vida +200%	Mana 100
Lv3	Dano +600%	Vida +300%	Mana 150
Lv4	Dano +800%	Vida +400%	Mana 200
Lv5	Dano +1000%	Vida +500%	Mana 250

Quando o efeito de monstruosidade termina, o bárbaro fica fadigado por um número de minutos equivalente ao nível desta habilidade. Somente bárbaros de nível 20 ou maior não sofrem os efeitos da fadiga.

Um bárbaro fadigado não consegue correr e sua defesa e dano é reduzida pela metade.
Obs.: Caso o bárbaro sofra um ataque que seja um crítico natural enquanto estiver com esta habilidade ativa, este dano será dobrado pelo fato de sua defesa ser 0.

ATROCIDADE [BÁRBARO]

Tipo: Ativação — **Alvo:** Você — **Duração:** 1 min

Ataques corpo-a-corpo causados pelo bárbaro ferem o seu oponente de forma profunda e dolorosa fazendo seus inimigos não pararem de sangrar.

O inimigo atingido fica sofrendo dano durante uma rodada para cada nível de habilidade. Este dano não se acumula com outros ataques. Enquanto esta habilidade estiver ativa, qualquer alvo atingido por um ataque corpo-a-corpo ficará sangrando um número de rodadas igual ao nível de habilidade.

Lv1	Dano 5	Mana 10
Lv2	Dano 10	Mana 12
Lv3	Dano 15	Mana 14
Lv4	Dano 20	Mana 16
Lv5	Dano 25	Mana 18
Lv6	Dano 30	Mana 20
Lv7	Dano 35	Mana 22
Lv8	Dano 40	Mana 24

Lv9	Dano 45	Mana 26
Lv10	Dano 50	Mana 28

Obs.: Perícia de prestação de socorro, magia ou habilidades de cura neutralizam o efeito.

PELE DE AÇO [BÁRBARO]

Tipo: Inerente

Sua pele rígida e grossa é capaz de reduzir grande parte do dano tomado. Em certos casos a resistência é tanta que o bárbaro não se importa mais em ser atingido. Esta redução é aplicada apenas contra o dano que fixo que é causado pelo nível do personagem. Um personagem de nível 20 sempre causará o seu nível como dano fixo em qualquer ataque. Contra um personagem de redução 10, ele apenas causaria 10 de dano pelo seu nível.

O bônus de redução aumenta com o passar de nível de habilidade.

Lv1	Dano 4
Lv2	Dano 8
Lv3	Dano 12
Lv4	Dano 20
Lv5	Dano 28
Lv6	Dano 36
Lv7	Dano 48
Lv8	Dano 60
Lv9	Dano 72
Lv10	Dano 88

NERVOS DE AÇO [BÁRBARO]

Tipo: Inerente

Seus nervos são tão rígidos quanto o aço. Sua defesa é aumentada em porcentagem da sua vida. Exemplo: Se nervos de aço aumenta +50% e os pontos de vida do personagem está em 100. Ele receberá +50 de defesa onde 50 equivale a 50% dos pontos de vida do personagem. Dessa forma, quanto mais vida o bárbaro tiver, maior será a sua defesa.

Lv1	+20%
Lv2	+40%
Lv3	+60%
Lv4	+80%
Lv5	+100%

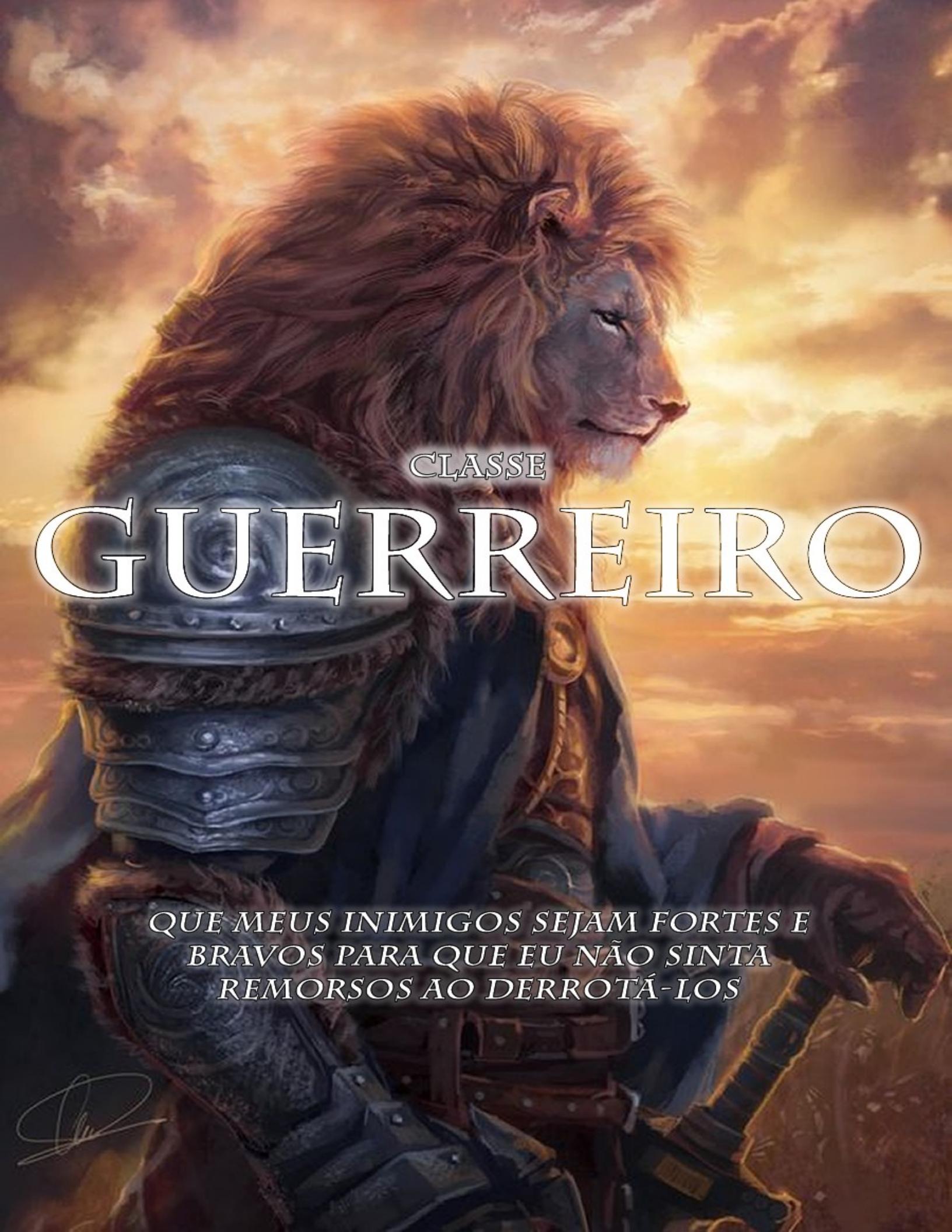
TERREMOTO [BÁRBARO]

Tipo: Instantâneo — **Alcance:** 9 m+1 m/nível — **Teste:** Sim — **Alvos:** mais de uma pessoa.

O bárbaro cria um violento tremor disparado por uma forte pisada no chão com o seu pé. Esta pisada causa fissuras no chão que podem abrir buracos com profundidade e largura que aumentam com o nível desta habilidade. A fissura atinge todos os alvos inimigos dentro do alcance. Os inimigos têm direito a um teste de reflexos para evitar cair dentro da fissura.

Lv1	Profundidade 1 m	Largura 30 m	Teste CD 12	Mana 50
Lv2	Profundidade 2 m	Largura 1 m	Teste CD 14	Mana 75
Lv3	Profundidade 3 m	Largura 1,30 m	Teste CD 16	Mana 100
Lv4	Profundidade 4 m	Largura 2 m	Teste CD 18	Mana 125
Lv5	Profundidade 5 m	Largura 2,30 m	Teste CD 20	Mana 150

Por padrão qualquer personagem que perca no teste de reflexos já estará caído na fissura e demorará uma rodada para se levantar (Caso ele seja mais alto que a profundidade da fissura) ou uma rodada para escalar e sair do buraco caso seja menor que a altura do buraco aberto. Para cada 1 m de diferença entre a profundidade do buraco e a altura de quem caiu, o personagem precisará de uma ação adicional para sair do buraco.

A detailed illustration of a lion standing in profile, facing right. The lion has a thick, golden-brown mane and is wearing dark blue, ornate armor on its front legs and chest. It stands on a rocky ledge. The background is a dramatic sunset or sunrise with orange, yellow, and red clouds.

CLASSE

GUERREIRO

*QUE MEUS INIMIGOS SEJAM FORTES E
BRAVOS PARA QUE EU NÃO SINTA
REMOROSOS AO DERROTÁ-LOS*

A stylized, handwritten signature or logo in the bottom left corner.

GUERREIRO

ESPECIALISTA EM ARMA [GUERREIRO]

Tipo: Inerente

O guerreiro é especialista no uso de armas, qualquer arma dos tipo [Espadas, Machados, Martelos e Maça] se beneficiam desta habilidade.

Quando estiver empunhando alguma destas armas, seu dano será aumentado. O bônus de dano em uma porcentagem sobre o valor do dano da arma usada. Quanto maior o nível da habilidade, maior será o dano.

Lv1	+100%
Lv3	+150%
Lv2	+200%
Lv4	+250%
Lv5	+300%
Lv6	+350%
Lv7	+400%
Lv8	+450%
Lv9	+500%
Lv10	+550%

ESPECIALISTA EM ESCUDO [GUERREIRO]

Tipo: Inerente

O guerreiro é especialista no uso de escudos. Isso lhe garante um bônus na defesa adicional. Este bônus aumenta conforme o nível de habilidade.

Lv1	+150%
Lv3	+200%
Lv2	+250%
Lv4	+300%
Lv5	+350%
Lv6	+400%
Lv7	+450%
Lv8	+500%
Lv9	+550%
Lv10	+600%

COMBATER COM DUAS ARMAS [GUERREIRO]

Tipo: Inerente — **Requisito:** Especialista em Arma Lv 1 ou maior

Quando o guerreiro estiver lutando com duas armas que pertençam a lista informada pela habilidade “especialista em arma”, ele aumentará o dano de cada arma conforme o nível desta habilidade.

Usar um par de armas de mesma raridade também influência na magnitude do dano final. Cada raridade possui um índice que será listado abaixo. Caso você utilize duas armas da mesma raridade, se beneficiará do bônus pelo índice de raridade. Caso as armas não sejam da mesma raridade trate o índice de raridade como igual a um.

2-Comum
3-Mágico
4-Raro
5-Lendário
6-Único

Lv1	+10%	* Índice de raridade
Lv2	+20%	* Índice de raridade
Lv3	+30%	* Índice de raridade
Lv4	+40%	* Índice de raridade
Lv5	+50%	* Índice de raridade
Lv6	+60%	* Índice de raridade
Lv7	+70%	* Índice de raridade
Lv8	+80%	* Índice de raridade
Lv9	+90%	* Índice de raridade
Lv10	+100%	* Índice de raridade

COMBATER COM ARMA E ESCUDO [GUERREIRO]

Tipo: Inerente — **Requisito:** Especialista em Arma e Escudo Lv 1 no mínimo

Quando o guerreiro estiver lutando com uma arma que pertençam a lista informada pela habilidade “especialista em arma” e um escudo qualquer, ele receberá um aumento no seu dano e defesa conforme o nível da habilidade. Usar um par de escudo e arma de mesma raridade também influência na magnitude do bônus final. Cada raridade possui um índice que será listado abaixo. Caso você utilize uma arma e um escudo de mesma raridade, você se beneficiará do bônus pelo índice de raridade. Caso a arma e o escudo não sejam da mesma raridade trate o índice de raridade como igual a um.

2-Comum
3-Mágico
4-Raro
5-Lendário
6-Único

Lv1	Defesa +10% * Índice de raridade	Dano +10% * Índice de raridade
Lv2	Defesa +20% * Índice de raridade	Dano +10% * Índice de raridade
Lv3	Defesa +30% * Índice de raridade	Dano +10% * Índice de raridade
Lv4	Defesa +40% * Índice de raridade	Dano +10% * Índice de raridade
Lv5	Defesa +50% * Índice de raridade	Dano +10% * Índice de raridade
Lv6	Defesa +60% * Índice de raridade	Dano +10% * Índice de raridade
Lv7	Defesa +70% * Índice de raridade	Dano +10% * Índice de raridade
Lv8	Defesa +80% * Índice de raridade	Dano +10% * Índice de raridade
Lv9	Defesa +90% * Índice de raridade	Dano +10% * Índice de raridade
Lv10	Defesa +100% * Índice de raridade	Dano +10% * Índice de raridade

COMBATER EM MODO DEFENSIVO [GUERREIRO]

Tipo: Inerente

Você sabe quando é a hora de lutar sem mostrar sua real força, às vezes você quer apenas conferir o poder do inimigo. Com seu árduo treinamento você conseguiu explorar as táticas perfeitas para lutar defensivamente sem se ferir. Por isso evita atacar com toda a sua força e prefere se defender mais em certas condições de combate.

Além dos bônus concedidos em sua defesa em condições normais de um combate defensivo, agora o personagem recebe os bônus concedidos conforme o nível de habilidade.

Lv1	Dano -10%	Defesa +50%	Esquiva +4%
Lv2	Dano -20%	Defesa +100%	Esquiva +8%
Lv3	Dano -30%	Defesa +150%	Esquiva +12%
Lv4	Dano -40%	Defesa +200%	Esquiva +16%
Lv5	Dano -50%	Defesa +250%	Esquiva +20%
Lv6	Dano -60%	Defesa +300%	Esquiva +24%
Lv7	Dano -70%	Defesa +350%	Esquiva +28%
Lv8	Dano -80%	Defesa +400%	Esquiva +32%
Lv9	Dano -90%	Defesa +450%	Esquiva +36%
Lv10	Dano -100%	Defesa +500%	Esquiva +40%

Obs.: Quando o seu dano for -100%, você só consegue causar o dano do seu nível.

SEPARAR ARMA [GUERREIRO]

Tipo: Instantâneo — **Alvo:** Uma arma — **Teste:** Sim — **Requisito:** 5 pts na perícia separar arma

Esta é uma das habilidades mais usadas entre os guerreiros. Eles simplesmente desarmam seus oponentes com um forte ataque que não causa dano no oponente pois ele concentra o seu ataque na arma do oponente. Quando a arma é separada ela voa a uma distância $3 m + 1 m / Lv$ da habilidade. Normalmente o inimigo se rende por estar desarmado.

Um teste é exigido para o oponente resistir ao efeito e não ter a sua arma separada. O nível de habilidade define um bônus adicional no teste. A perícia "Separar Arma" é usada no teste para você separar a arma do oponente. Durante o teste o seu oponente recebe +4 de bônus moral por segurar a arma. Se a arma for de duas mãos ele receberá +6.

Armas que fazem parte do inimigo, que estejam fixamente agarradas, seja por manoplas ou por outro motivo não podem ser afetadas por separar.

Lv1	Bônus +1	Mana 20
Lv2	Bônus +2	Mana 22
Lv3	Bônus +3	Mana 24
Lv4	Bônus +4	Mana 26
Lv5	Bônus +5	Mana 28
Lv6	Bônus +6	Mana 30
Lv7	Bônus +7	Mana 32
Lv8	Bônus +8	Mana 34
Lv9	Bônus +9	Mana 36
Lv10	Bônus +10	Mana 38

DECAPITAR [GUERREIRO]

Tipo: Instantâneo — **Alvo:** um membro do oponente [Braço (direito ou esquerdo), Perna (direita ou esquerda), (cabeça ou cintura) somente acima do nível 25]

Esta é uma habilidade em que o guerreiro se especializa em decapitar uma parte do seu inimigo com um único golpe. Todo este treinamento é focado em apenas nas partes mais fáceis como braços e pernas. Somente a partir do nível 25 você poderá escolher tentar cortar diretamente a cabeça ou cortar ao meio o seu oponente pela cintura.

Esta habilidade é baseada em chances, você faz um ataque que não causa dano. Este ataque apenas tem uma chance de decapitar o membro escolhido (braço, perna, cabeça, tronco(cintura)) sendo que os dois últimos só podem depois do nível 25.

Lv1	Perna 4%	Braço 7%	Cabeça 1%	Cintura 2%
Lv2	Perna 8%	Braço 10%	Cabeça 2%	Cintura 4%
Lv3	Perna 12%	Braço 15%	Cabeça 3%	Cintura 6%
Lv4	Perna 16%	Braço 20%	Cabeça 4%	Cintura 8%
Lv5	Perna 20%	Braço 25%	Cabeça 5%	Cintura 10%

Antes de realizar o ataque, o guerreiro deve declarar qual parte do corpo ele deseja decapitar. Uma vez escolhida a parte ele deve rolar o d100 para tentar atingir a margem estabelecida pelo membro.

LÂMINA DE ENERGIA [GUERREIRO]

Tipo: Instantâneo — **Alcance:** 9 m +1 m/nível

O guerreiro manifesta uma energia em volta da lâmina de sua arma. Esta energia pode ser [Frio, Fogo, Vento ou Eletricidade]. Uma vez escolhida o tipo de energia, ela não poderá mais ser modificada. Entretanto o guerreiro pode adquirir estas habilidades diversas vezes, cada vez designado a um novo tipo de energia até ser capaz de dominar todos os tipos de energia.

Você pode tanto atacar um alvo no corpo-a-corpo quanto a distância definida pelo alcance desta habilidade. Além disso, ter proficiência com um dos tipos de energia garante ao guerreiro alguns truques com a energia escolhida. Exemplos disso poderia ser:

Causar dano a alguém pelo toque com energia de fogo, gelo ou eletricidade. Causar frio ou calor com o seu toque em alguém. Congelar ou derreter algo, dar pequenos choques, acender fogueiras, disparar rajada de vento para empurrar ao até cortar certas coisas e etc. Normalmente são coisas que vão do simples até o intermediário. Mas o foco principal do uso destas energias é apenas causar dano através do disparo da energia pela sua arma.

Lv1	+250% de dano da energia escolhida.
Lv3	+300% de dano da energia escolhida.
Lv2	+350% de dano da energia escolhida.
Lv4	+400% de dano da energia escolhida.
Lv5	+450% de dano da energia escolhida.
Lv6	+500% de dano da energia escolhida.
Lv7	+550% de dano da energia escolhida.
Lv8	+600% de dano da energia escolhida.
Lv9	+660% de dano da energia escolhida.
Lv10	+700% de dano da energia escolhida.

EXPERIÊNCIA EM COMBATE [GUERREIRO]

Tipo: Inerente

Para cada combate que um guerreiro participa e derrota seus inimigos, maior será a experiência desenvolvida e mais forte ele será.

Esta habilidade concede pontos de experiência extra ao final da aventura. O nível de habilidade define a margem de bônus adquirida e o valor de experiência ganho é para cada oponente que o guerreiro derrotou na aventura.

Lv1 +250xp

Lv2 +500xp

Lv3 +750xp

Lv4 +1000xp

Lv5 +1250xp

Lv6 +1500xp

Lv7 +1750xp

Lv8 +2000xp

Lv9 +1250xp

Lv10 +2500xp

CORTE PRECISO [GUERREIRO]

Tipo: Inerente

Aumenta a sua chance de crítico induzido. Você sabe exatamente onde cortar seus oponentes. Esta habilidade só funciona com armas cortantes.

Lv1 Crítico induzido +5%

Lv2 Crítico induzido +10%

Lv3 Crítico induzido +15%

Lv4 Crítico induzido +20%

Lv5 Crítico induzido +25%

MASSACRE [GUERREIRO]

Tipo: Instantâneo – **Requisito:** Especialista em Arma Lv 4 – **Área:** 9 m + 1 m/nível – **Teste** Sim

Esta é sem dúvida a habilidade mais poderosa do guerreiro, ela foi feita para eliminação em massa de seus oponentes. Muito utilizada em guerras, massacre faz exatamente o que seu nome diz.

Esta habilidade permite que o guerreiro gire em alta velocidade com sua arma disparando uma forte onda de energia cortante que afeta todos os seus inimigos. Este ataque aumenta sua chance de crítico natural conforme o nível da habilidade. Todos os inimigos presentes na área tem direito a um teste de reflexo para reduzir este dano a metade. O nível de habilidade indica o seu poder.

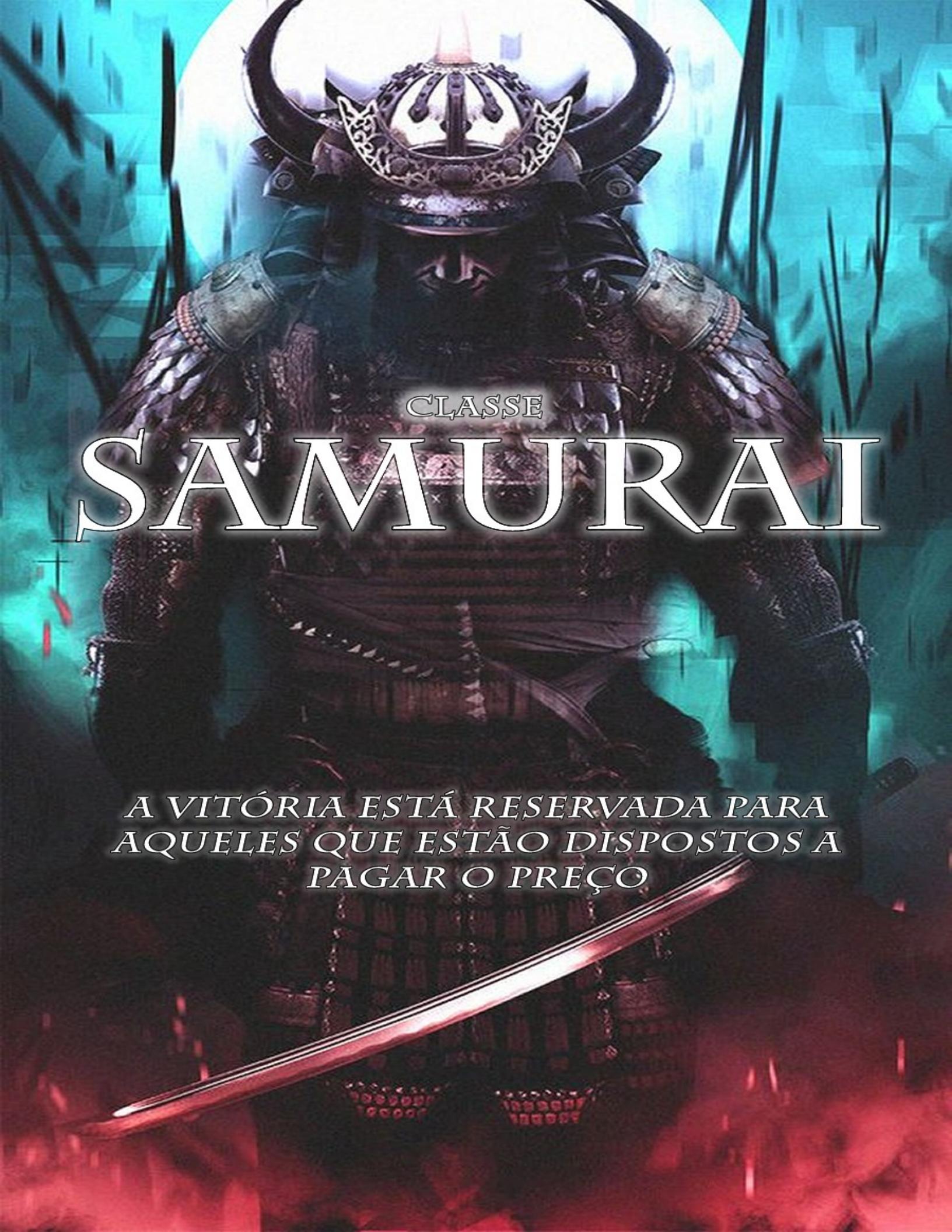
Lv1 Dano +50% **Crítico natural** +2% **CD** 11 **Mana** 100

Lv2 Dano +100% **Crítico natural** +4% **CD** 12 **Mana** 200

Lv3 Dano +200% **Crítico natural** +8% **CD** 13 **Mana** 300

Lv4 Dano +400% **Crítico natural** +16% **CD** 14 **Mana** 400

Lv5 Dano +800% **Crítico natural** +32% **CD** 15 **Mana** 500



CLASSE
SAMURAI

A VITÓRIA ESTÁ RESERVADA PARA
AQUELES QUE ESTÃO DISPOSTOS A
PAGAR O PREÇO

SAMURAI

BUSHIDO [SAMURAI]

Tipo: Inerente

Esta é a arte do bushido que o samurai traz consigo, esta arte aumenta o seu dano, sua defesa e vida.

Lv1	Vida +20%	Defesa +20%	Dano +20%
Lv2	Vida +40%	Defesa +40%	Dano +40%
Lv3	Vida +60%	Defesa +60%	Dano +60%
Lv4	Vida +80%	Defesa +80%	Dano +80%
Lv5	Vida +100%	Defesa +100%	Dano +100%
Lv6	Vida +120%	Defesa +120%	Dano +120%
Lv7	Vida +140%	Defesa +140%	Dano +140%
Lv8	Vida +160%	Defesa +160%	Dano +160%
Lv9	Vida +180%	Defesa +180%	Dano +180%
Lv10	Vida +200%	Defesa +200%	Dano +200%

ARMA ANCESTRAL [SAMURAI]

Tipo: Inerente — **Arma Alvo:** Katana, Wakisashi, Nagamaki ou Jitte

Esta habilidade só funciona com as armas listadas acima. Estas armas nas mãos de um samurai representam toda a sua herança de sua família e por isso lhe garantem um poder especial.

Lv1	Dano +150	Crítico induzido +4%
Lv2	Dano +200	Crítico induzido +8%
Lv3	Dano +250	Crítico induzido +12%
Lv4	Dano +300	Crítico induzido +16%
Lv5	Dano +350	Crítico induzido +20%
Lv6	Dano +400	Crítico induzido +24%
Lv7	Dano +450	Crítico induzido +28%
Lv8	Dano +500	Crítico induzido +32%
Lv9	Dano +550	Crítico induzido +36%
Lv10	Dano +600	Crítico induzido +40%

ARMADURA ANCESTRAL [SAMURAI]

Tipo: Inerente — **Armaduras Alvo:** Brigandina, Lamellar, Grande Armadura, Armadura de cordas, Armadura Parcial ou qualquer armadura que acompanhe o nome Samurai.

Esta habilidade só funciona com as armaduras listadas acima. Quando um samurai veste alguma destas armaduras ele receberá um bônus adicional em sua defesa.

Lv1	Defesa +100	Reduz crítico induzido +4%
Lv2	Defesa +200	Reduz crítico induzido +8%
Lv3	Defesa +300	Reduz crítico induzido +12%
Lv4	Defesa +400	Reduz crítico induzido +16%
Lv5	Defesa +500	Reduz crítico induzido +20%
Lv6	Defesa +600	Reduz crítico induzido +24%
Lv7	Defesa +700	Reduz crítico induzido +28%

Lv8	Defesa +800	Reduz crítico induzido +32%
Lv9	Defesa +900	Reduz crítico induzido +36%
Lv10	Defesa +1000	Reduz crítico induzido +40%

KIAI! [SAMURAI]

Tipo: Contínuo — **Alvo:** Você — **Duração** 3 min

O samurai dá um grito que desperta poderes ancestrais em sua alma. Tais poderes ficam ativos por um determinado período de tempo.

Lv1	Dano +50	Mana 10
Lv2	Dano +100	Mana 12
Lv3	Dano +150	Mana 14
Lv4	Dano +200	Mana 16
Lv5	Dano +250	Mana 18
Lv6	Dano +300	Mana 20
Lv7	Dano +350	Mana 22
Lv8	Dano +400	Mana 24
Lv9	Dano +450	Mana 26
Lv10	Dano +500	Mana 28

RARIDADE ANCESTRAL [SAMURAI]

Tipo: Inerente — **Requisito:** Arma ancestral ou armadura ancestral.

Se você estiver utilizando uma arma da lista das armas ancestrais ou uma armadura da lista armadura ancestral, seu item receberá um bônus conforme o seu índice de raridade.

Caso esteja usando uma arma e uma armadura adequada conforme descrito nas habilidades de arma e armadura ancestral, ambos os itens receberão o mesmo bônus. Uma observação é que a habilidade raridade ancestral só funciona se você tiver a habilidade de raridade adequada ao item. Isso significa que você deve ter arma ancestral e armadura ancestral para receber bônus nos dois tipos de itens.

- 2-Comum
- 3-Mágico
- 4-Raro
- 5-Lendário
- 6-Único

Lv1 Bônus +5% * Índice de raridade
Lv2 Bônus +10% * Índice de raridade
Lv3 Bônus +15% * Índice de raridade
Lv4 Bônus +20% * Índice de raridade
Lv5 Bônus +25% * Índice de raridade
Lv6 Bônus +30% * Índice de raridade
Lv7 Bônus +35% * Índice de raridade
Lv8 Bônus +40% * Índice de raridade
Lv9 Bônus +45% * Índice de raridade
Lv10 Bônus +50% * Índice de raridade

No caso das armas o bônus é para dano e no caso das armaduras o bônus é para a defesa. No caso de armas o bônus aumenta o dano de cada arma usada.

DESPERTAR ANCESTRAL [SAMURAI]

Tipo: Contínuo — **Alvo:** Você — **Duração:** 2 rodadas/nível de habilidade

O Samurai desperta o poder de seus ancestrais em seu corpo. Segundo lendas esta energia é a fúria dos seus ancestrais que se unem para guiar o samurai ao caminho da vitória. Esta habilidade amplia sua capacidade em combate.

Conforme o nível da habilidade seu Dano, Defesa e esquiva é aumentado.

Lv1	Dano +75%	Defesa +75%	Esquiva +5%	Mana 25
Lv2	Dano +150%	Defesa +150%	Esquiva +10%	Mana 50
Lv3	Dano +225%	Defesa +225%	Esquiva +15%	Mana 75
Lv4	Dano +300%	Defesa +300%	Esquiva +20%	Mana 100
Lv5	Dano +375%	Defesa +375%	Esquiva +25%	Mana 125
Lv6	Dano +450%	Defesa +450%	Esquiva +30%	Mana 150
Lv7	Dano +525%	Defesa +525%	Esquiva +35%	Mana 175
Lv8	Dano +600%	Defesa +600%	Esquiva +40%	Mana 200
Lv9	Dano +675%	Defesa +675%	Esquiva +45%	Mana 225
Lv10	Dano +750%	Defesa +750%	Esquiva +50%	Mana 250

JULGAMENTO ANCESTRAL [SAMURAI]

Tipo: Contínuo — **Alvo:** Um oponente — **Duração:** 1 min — **Teste:** Sim

Esta é uma habilidade de julgamento. Os espíritos ancestrais do samurai julgam a alma do seu inimigo. Uma alma culpada tem sua existência dilacerada para sempre, uma vez morto por esta habilidade a vítima nunca mais poderá voltar a vida porque a sua existência deixou de existir.

O samurai realiza um ataque que recebe um bônus de dano conforme o nível desta habilidade.

Esta habilidade afeta diretamente a vida do oponente e causa um terrível dano enquanto estiver ativa. Um primeiro teste de resistência de força de vontade indica se o dano tomado será estendido ou não. Se for, a vítima sofrerá 10% do dano total tomado por rodada.

Um segundo teste de Vigor permite ao oponente reduzir pela metade o dano por rodada tomado. Se ele passar no teste tomará o dano por rodada reduzido pela metade, do contrário tomará o dano por inteiro.

Legendas: **Tfdv** = Teste de força de vontade, **Tdv** = Teste de vigor

Lv1 Dano +100%	Tfdv CD 12	Tdv CD 10	Mana 100
Lv2 Dano +200%	Tfdv CD 13	Tdv CD 11	Mana 150
Lv3 Dano +300%	Tfdv CD 14	Tdv CD 12	Mana 200
Lv4 Dano +400%	Tfdv CD 15	Tdv CD 13	Mana 250
Lv5 Dano +500%	Tfdv CD 16	Tdv CD 14	Mana 300
Lv6 Dano +600%	Tfdv CD 17	Tdv CD 15	Mana 350
Lv7 Dano +700%	Tfdv CD 18	Tdv CD 16	Mana 400
Lv8 Dano +800%	Tfdv CD 19	Tdv CD 17	Mana 450
Lv9 Dano +900%	Tfdv CD 20	Tdv CD 18	Mana 500
Lv10 Dano +1000%	Tfdv CD 21	Tdv CD 19	Mana 550

CAMINHO SAMURAI [SAMURAI]

Tipo: Inerente

O caminho samurai é uma arte milenar e poderosa, quando se adquire esta habilidade o personagem deverá escolher um caminho. Ao escolher este caminho você não poderá mudar mais.

Os Caminhos são:

Vida – Espírito – Força – Proteção

Cada caminho representa uma habilidade base:

Vida	= VIDA
Espírito	= MANA
Força	= DANO
Proteção	= DEFESA

Uma vez escolhido o seu caminho, você receberá uma grande vantagem ao trilhá-lo e caso consiga chegar o nível final da habilidade você será conhecido como o samurai do caminho escolhido.

Lv1 Bônus +20%

Lv1 Bônus +40%

Lv1 Bônus +60%

Lv1 Bônus +80%

Lv1 Bônus +100%

Lv1 Bônus +120%

Lv1 Bônus +140%

Lv1 Bônus +160%

Lv1 Bônus +180%

Lv1 Bônus +200%

Esta habilidade pode ser adquirida mais de uma vez. Cada vez que for adquirida você pode escolher um novo caminho para evoluir. Desta forma um samurai dos 4 caminhos perfeitos seria um samurai com 10 níveis de habilidade em vida, espírito, força e proteção.

LAIJUTSU [SAMURAI]

Tipo: Instantâneo

Laijutsu é uma técnica samurai que consiste em derrotar o seu inimigo com apenas um único golpe. Um samurai passa anos da sua vida treinando esta habilidade mortal. Todo Laijutsu é uma habilidade surpresa porque o samurai saca a sua arma de forma inesperada. Com isso o inimigo sofrerá o ataque com sua defesa reduzida pela metade.

Sempre que o samurai der o seu primeiro ataque contra um oponente ele poderá usar o Laijutsu. Um Laijutsu é sempre considerado um ataque surpresa e já causa uma penalidade na defesa do seu oponente fazendo ele utilizar somente 50% dela neste ataque.

O nível da habilidade indica a magnitude do poder do Laijutsu.

Lv1 Dano +100% Crítico induzido +20% Mana 100

Lv2 Dano +200% Crítico induzido +40% Mana 200

Lv3 Dano +300% **Crítico induzido** +60% **Mana** 300

Lv4 Dano +400% **Crítico induzido** +80% **Mana** 400

Lv5 Dano +500% **Crítico induzido** +100% **Mana** 500

A detailed fantasy illustration of a ranger. The character has long, light-colored hair and is wearing a dark, fur-trimmed cloak over a tunic. A large hawk perches on their shoulder, and a large black dog (a wolf) stands behind them. They are in a rugged, mountainous landscape with snow-capped peaks in the background. The lighting suggests either dawn or dusk.

CLASSE

RANGER

NUNCA MANDE OVELHAS PARA MATAR
UM LOBO

RANGER

GARRAS SELVAGEM [RANGER]

Tipo: Contínuo — **Alvo:** Você — **Duração:** 3 min

Suas unhas crescem e se tornam garras selvagens. Elas são tão perigosas quando as garras dos mais sinistros animais da natureza.

Para utilizar “Garras Selvagem” você deve abdicar do uso de suas armas, pois seu ataque é desarmado. Mesmo assim o seu dano é baseado no dano total (*Dano concedido pelo benefício do todos os itens que carrega*).

Lv1	Dano +100%	Crítico induzido +5%	Mana 20
Lv2	Dano +200%	Crítico induzido +10%	Mana 40
Lv3	Dano +300%	Crítico induzido +15%	Mana 60
Lv4	Dano +400%	Crítico induzido +20%	Mana 80
Lv5	Dano +500%	Crítico induzido +25%	Mana 100
Lv6	Dano +600%	Crítico induzido +30%	Mana 120
Lv7	Dano +700%	Crítico induzido +35%	Mana 140
Lv8	Dano +800%	Crítico induzido +40%	Mana 160
Lv9	Dano +900%	Crítico induzido +45%	Mana 180
Lv10	Dano +1000%	Crítico induzido +50%	Mana 200

CAÇADOR SELVAGEM [RANGER]

Tipo: Inerente

A floresta é o habitat do Ranger, dentro de uma floresta o range possui vantagens inerentes que lhe permitem ser mais poderoso em combate.

O nível da habilidade determina o poder concedido.

Esta habilidade só funciona quando o ranger está dentro de uma floresta natural. A partir do quinto nível de habilidade o ranger consegue manter esta habilidade em qualquer tipo de lugar.

Lv1	Dano +20%	Crítico induzido +2%	Defesa +30%
Lv2	Dano +40%	Crítico induzido +4%	Defesa +60%
Lv3	Dano +60%	Crítico induzido +6%	Defesa +90%
Lv4	Dano +80%	Crítico induzido +8%	Defesa +120%
Lv5	Dano +100%	Crítico induzido +10%	Defesa +150%
Lv6	Dano +120%	Crítico induzido +12%	Defesa +180%
Lv7	Dano +140%	Crítico induzido +14%	Defesa +210%
Lv8	Dano +160%	Crítico induzido +16%	Defesa +240%
Lv9	Dano +180%	Crítico induzido +18%	Defesa +270%
Lv10	Dano +200%	Crítico induzido +20%	Defesa +300%

FORMA FELINA [RANGER]

Tipo: Contínuo — **Alvo:** Você — **Duração:** 1 h/nível de habilidade

O ranger possui a habilidade de se transformar num animal felino, esta transformação concedem um aumento no seu dano e velocidade. Entre os animais felinos disponíveis temos: Tigre, Leão, Lince ibérico, Onça pintada, Leopardo das neves, Guepardo, Gato, Puma, Gato vermelho, Serval, Jaguarundi, Onça parda, Pantera, Jaguatirica, Lince do deserto e Serval.

O tamanho máximo é definido pelo nível da habilidade e a aparência pode variar entre animais mais velhos ou mais novos, inclusive animais bem jovens.

O máximo de tempo que um ranger consegue ficar na sua forma felina ininterrupta será 1 hora por nível de habilidade, se este tempo acabar, o ranger voltará a sua forma normal e deverá gastar mana para assumir a forma felina novamente.

Durante a forma felina o ranger perde a sua capacidade de fala, mas, mesmo assim, ele pode voltar ao normal a qualquer momento gastando uma rodada. Seus ataques nesta forma passam a ser por garras e mordidas.

Lv1	Dano +10%	Esquiva +5%	Deslocamento +8 m	Mana 50
Lv2	Dano +20%	Esquiva +10%	Deslocamento +16 m	Mana 100
Lv3	Dano +30%	Esquiva +15%	Deslocamento +24 m	Mana 150
Lv4	Dano +40%	Esquiva +20%	Deslocamento +32 m	Mana 200
Lv5	Dano +50%	Esquiva +25%	Deslocamento +40 m	Mana 250
Lv6	Dano +60%	Esquiva +30%	Deslocamento +48 m	Mana 300
Lv7	Dano +70%	Esquiva +35%	Deslocamento +56 m	Mana 350
Lv8	Dano +80%	Esquiva +40%	Deslocamento +64 m	Mana 400
Lv9	Dano +90%	Esquiva +45%	Deslocamento +72 m	Mana 450
Lv10	Dano +100%	Esquiva +50%	Deslocamento +80 m	Mana 500

VIGOR DO URSO [RANGER]

Tipo: Inerente

Você tem um vigor tão alto quanto a de um urso. Com isso sua vida é maior que o normal. Sua vida é aumentada conforme o nível de habilidade.

Lv1	Vida +50%
Lv2	Vida +100%
Lv3	Vida +150%
Lv4	Vida +200%
Lv5	Vida +250%
Lv6	Vida +300%
Lv7	Vida +350%
Lv8	Vida +400%
Lv9	Vida +450%
Lv10	Vida +500%

RETALHAÇÃO [RANGER]

Tipo: Instantâneo — **Alvo:** Um oponente — **Requisito:** Forma felina ou Garra selvagem — **Alcance:** 9 m +1 m/nível de habilidade

Esta habilidade só funciona se você estiver na forma felina ou estiver com garra selvagem ativada pois seus efeitos são de ataque com garras. Esta habilidade permite que o ranger realize uma série de ataques com suas garras, estes ataques podem ser no corpo-a-corpo ao até a uma distância de 9 m +1 m/nível de habilidade.

O nível de habilidade indica a quantidade de ataques que o ranger consegue executar na mesma rodada.

Lv1	2 ataques	Crítico natural +4%	Mana 30
Lv2	3 ataques	Crítico natural +8%	Mana 60
Lv3	4 ataques	Crítico natural +12%	Mana 90
Lv4	5 ataques	Crítico natural +16%	Mana 120
Lv5	6 ataques	Crítico natural +20%	Mana 150

COMPANHEIRO ANIMAL [RANGER]

Tipo: Inerente — **Alvo:** Um animal comum — **Teste:** Sim

Com esta habilidade o ranger consegue ter um companheiro de estimação que o acompanha em suas aventuras. O animal escolhido precisa passar num teste de resistência de força de vontade contra o ranger caso não deseje segui-lo, do contrário será atraído pelo ranger e o acompanhará.

O nível de habilidade indica a dificuldade do teste e os benefícios que concedido ao seu companheiro animal. Conforme os dados abaixo, o animal ganhará os reajustes aplicáveis para cada nível. Caso o animal morra, o próximo companheiro animal que o ranger conseguir atrair só receberá os benefícios de cada nível da habilidade quando o próprio ranger passar de nível. Mesmo que a habilidade já esteja no nível máximo, seus benefícios só serão aplicados quando o ranger passar de nível. Com isso acontecendo o seu novo companheiro animal receberá os benefícios desta habilidade até chegar ao nível máximo novamente.

Lv1 PV – VIDA – DANO +50%	Capacidade de fala e intelecto humano.	CD 12
Lv2 PV – VIDA – DANO +100%	Deslocamento +6 m	CD 14
Lv3 PV – VIDA – DANO +150%	Deslocamento +12 m	CD 16
Lv4 PV – VIDA – DANO +200%	Deslocamento +18 m	CD 18
Lv5 PV – VIDA – DANO +250%	Deslocamento +24 m	CD 20

Um ranger pode abandonar o seu companheiro animal e adquirir outro. Entretanto precisará evoluir esta habilidade no seu novo companheiro novamente.

Um companheiro animal não pode usar itens mas pode se beneficiar de magias ou habilidades de outros personagens.

COURAÇA [RANGER]

Tipo: Contínuo — **Alvo:** você — **Duração:** 3 min

Esta habilidade aumenta sua capacidade de resistência a dano, sua pele se torna rígida podendo suportar grandes ataques.

Lv1	Defesa +40%	Mana 15
Lv2	Defesa +80%	Mana 20
Lv3	Defesa +120%	Mana 25

Lv4	Defesa +160%	Mana 30
Lv5	Defesa +200%	Mana 35
Lv6	Defesa +240%	Mana 40
Lv7	Defesa +280%	Mana 45
Lv8	Defesa +320%	Mana 50
Lv9	Defesa +360%	Mana 55
Lv10	Defesa +400%	Mana 60

OLHAR DA CORUJA [RANGER]

Tipo: Inerente — **Alvo:** você

Seus olhos não são mais como os de uma pessoa comum. Você adquire a habilidade de enxergar no escuro e a longa distância dentro ou fora da escuridão.

Lv1 Alcance +100 m

Lv2 Alcance +200 m

Lv3 Alcance +300 m

Lv4 Alcance +400 m

Lv5 Alcance +500 m

FURACÃO DA NATUREZA [RANGER]

Tipo: Instantâneo — **Área:** 9 m+1 m/nível — **Alcance:** 20 m + 1 m/nível — **Teste:** Sim

Esta habilidade lhe permite evocar a ira da natureza para produzir um furacão que afeta todos os inimigos dentro da área. O alcance define até onde o furacão pode ser criado.

O furacão é tão forte que causa dano cortante pela sua poderosa força de giro. Os inimigos só podem fazer um teste de reflexo para reduzir o dano pela metade. Seu dano é letal.

Lv1 Dano +175% CD 12 Crítico natural +5%	Mana 50
Lv2 Dano +250% CD 14 Crítico natural +15%	Mana 100
Lv3 Dano +325% CD 16 Crítico natural +20%	Mana 150
Lv4 Dano +400% CD 18 Crítico natural +25%	Mana 200
Lv5 Dano +475% CD 20 Crítico natural +30%	Mana 250

FORMA DO CÉU [RANGER]

Tipo: Contínuo — **Alvo:** Você — **Duração:** 1 h

Escolha um tipo de asa de animal, você consegue criá-la a partir de suas costas ganhando a habilidade de voar com deslocamento igual ao seu terrestre. Você pode desativar sua forma do céu a qualquer momento, porém para ativá-la novamente deverá gastar o seu custo de mana. O nível da habilidade informa o bônus adicional em seu deslocamento.

Lv1 Deslocamento +9 m	Mana 30
Lv2 Deslocamento +25 m	Mana 60
Lv3 Deslocamento +40 m	Mana 90
Lv4 Deslocamento +65 m	Mana 120
Lv5 Deslocamento +100 m	Mana 150

FORMA PRIMAL [RANGER]

Tipo: Contínuo — **Alvo:** Você — **Duração:** 1 min + 1 min/nível de habilidade

Ao usar a forma primal, você se transforma em uma versão de si mesma bem primitiva. Você cresce adquirindo uma forma física bruta e poderosa. Sua força e vigor é aumenta, sua margem de crítico induzido também aumenta. Sua altura aumenta em mais 1 m + 0.30 m/nível de habilidade. Seu aspecto é assustador e bruto. Você ganha também +4 de bônus em perícia de intimidar. Enquanto estiver na forma primal você poderá voltar ao normal a qualquer momento gastando uma ação. Toda vez que quiser ativar a forma primal você deverá pagar o seu custo de mana.

Lv1 Dano	+100%	Vida	+100%	Crítico induzido	+5%	Mana	50
Lv2 Dano	+200%	Vida	+200%	Crítico induzido	+10%	Mana	100
Lv3 Dano	+300%	Vida	+300%	Crítico induzido	+15%	Mana	150
Lv4 Dano	+400%	Vida	+400%	Crítico induzido	+20%	Mana	200
Lv5 Dano	+500%	Vida	+500%	Crítico induzido	+25%	Mana	250



CLASSE
LADRÃO

NÃO SE CONQUISTA A FAMA DEITADO SOBRE
LEVES PLUMAS

EDUARDO
FIMOFF

LADRÃO

ENGANAÇÃO [LADRÃO]

Tipo: Inerente

Um ladrão é o mestre na arte de despistar, se passar por outra pessoa, enganar e roubar. Mesmo quando tudo parece estar perdido ele não perde a sua segurança e age como se tudo estivesse sobre controle.

Um ladrão recebe bônus nas perícias de mentir, esconder-se e disfarces. Além disso ele pode tentar roubar algum objeto pequeno ou verificar a existência do mesmo caso esteja escondido com sua vítima. Basta a vítima fazer um teste de percepção contra roubo. A dificuldade é definida pelo nível da habilidade.

Lv1 Bônus em roubar +2	Bônus mentir, esconder-se e disfarces +3
Lv2 Bônus em roubar +4	Bônus mentir, esconder-se e disfarces +5
Lv3 Bônus em roubar +8	Bônus mentir, esconder-se e disfarces +7
Lv4 Bônus em roubar +12	Bônus mentir, esconder-se e disfarces +9
Lv5 Bônus em roubar +16	Bônus mentir, esconder-se e disfarces +11

ANDAR NAS SOMBRAS [LADRÃO]

Tipo: Ativação

O ladrão sabe muito bem a maneira perfeita de entrar nos locais sem ser percebido. Com isso ele consegue invadir lugares que até mesmo os mais preparados vigias duvidariam de sua chegada.

O ladrão é capaz de ativar esta habilidade somente durante o anoitecer. Ele é capaz de camuflar a sua presença em uma silhueta idêntica a uma sombra. Desta forma se torna muito difícil identificar o que realmente está passando pelo local.

O nível de habilidade determina quais tipos de sombras o ladrão pode assumir durante a ativação desta habilidade.

Lv1 Sua sombra normal	Mana 20
Lv2 Sua sombra com metade de sua altura	Mana 40
Lv3 Sombra de um cachorro ou gato	Mana 60
Lv4 Sombra de um pássaro	Mana 80
Lv5 Sombra de um rato ou animal de igual tamanho	Mana 100

Para cada nível desta habilidade você adquire uma nova sombra adicional chegando a ter no total 5 tipos de sombras disponíveis. Esta habilidade não funciona durante o dia e não funciona caso algum forte foco de luz mire no ladrão. O tempo de utilização é indeterminado podendo o ladrão se manter nesta forma até o sol nascer.

ESQUIVA OPORTUNISTA [LADRÃO]

Tipo: Contínuo — **Alvo:** Um oponente que tenha te atacado — **Duração:** Uma rodada por nível de habilidade

Sempre que um oponente atacar o ladrão em combate corpo-a-corpo e o ladrão conseguir se esquivar, o atacante deverá fazer um teste percepção indicado pelo nível da habilidade para não ser roubado sem que ele perceba.

O ladrão é capaz de roubar itens de tamanho fixo de até 5 cm³. Isso inclui anéis, pedras místicas guardadas em seu bolso ou anexadas em armas. Por incrível que pareça, um ladrão é altamente treinado na habilidade de encaixar ou desencaixar pedras místicas em tens. Ele poderia trocar uma pedra de um item seu sem que você ao menos percebesse. Obviamente o ladrão precisaria de uma ação para remover a pedra e outra para por uma nova pedra no lugar.

Entretanto ele só conseguirá fazer estes feitos caso consiga realizar a sua esquiva que já é especialmente intencionado com a manobra de roubo.

Quando um ladrão luta contra um Npc o item roubado deve ser sorteado. Caso esteja lutando contra um PJ, o item roubado dever pertencer a lista dos itens do seu oponente.

Lv1	Esquiva +5%	CD 12
Lv2	Esquiva +10%	CD 14
Lv3	Esquiva +15%	CD 16
Lv4	Esquiva +20%	CD 18
Lv5	Esquiva +25%	CD 20
Lv6	Esquiva +30%	CD 22
Lv7	Esquiva +35%	CD 24
Lv8	Esquiva +40%	CD 26
Lv9	Esquiva +45%	CD 28
Lv10	Esquiva +50%	CD 30

MENTE INTUITIVA [LADRÃO]

Tipo: Inerente

A mente de um ladrão é uma mente pensante e inteligente. Ele está atento a todo momento e é capaz de perceber o perigo momentos antes em que ele aconteça. Além disso o ladrão já sabe que algum dia ele pode ser pego e por conta disso ele já se preparou com antecedência caso um dia isso aconteça.

Com isso, ladrões não são surpreendidos por ataques surpresa. Ladrões sempre carregam consigo pequenas ferramentas que quase sempre os tiram de apuros. Ele traz consigo bem escondido um poderoso canivete capaz de cortar cordas para caso esteja amarrado, com apenas uma ação ele pode fazer um teste de se desprender (dificuldade média) para sair de condições em que está amarrado. Além disso ele sempre carrega escondido consigo uma chave mestra para cada nível de habilidade que é capaz de abrir a maioria das portas.

O nível de habilidade indica a chance das chaves mestras de abrir uma porta e o bônus na perícia desprender.

Lv1 Chaves 15% Bônus +2
Lv2 Chaves 35% Bônus +4
Lv3 Chaves 55% Bônus +6
Lv4 Chaves 75% Bônus +8

Lv5 Chaves 95% **Bônus** +10

Obs.: Uma chave mestra que não conseguiu abrir uma determinada porta nunca será capaz de abri-la.

OCASIÃO [LADRÃO]

Tipo: Inerente

Conforme diz o ditado a ocasião faz o ladrão e isso realmente é verdade. Sempre que um ladrão for dropar algum item em conjunto, ou seja, onde haverá uma ordem pré determinada para saber qual personagem escolherá primeiro os itens da lista. Nestas ocasiões o ladrão sempre terá a preferência mediante ao grupo. Ele sempre escolherá os itens primeiro e depois algum critério para definir a ordem deverá ser feito como de costume com os demais personagens.

Em caso de haver mais de um ladrão no grupo, o ladrão que tiver esta habilidade com maior nível terá a preferência. Caso o nível desta habilidade seja igual para eles, um critério convencional deverá ser ditado para resolver a ordem.

O nível de habilidade define a quantidade de itens que o ladrão poderá escolher.

Lv1 2 itens

Lv2 3 itens

Lv3 4 itens

Lv4 5 itens

Lv5 6 itens

MENTE BRILHANTE [LADRÃO]

Tipo: Inerente

Ladrões são mestres no quesito de “levar a melhor”. A sua mente trabalha sempre garantindo o melhor para ele sem pensar nos outros a sua volta. Sempre que um ladrão estiver dropando itens de algum tesouro, ele provavelmente saberá qual deles é o melhor e por conta disso terá uma maior chance de dropar um item de alta raridade. Isso significa que quando ele escolher os itens dropados de forma natural, ele poderá escolher um dos itens dropados para rolar novamente com maiores chances de vir com uma raridade superior.

Exemplo: O ladrão dropou 5 itens comuns. Através da habilidade mente brilhante ele pode escolher um dos itens para rolar novamente tendo assim a chance de dropar um item com raridade maior. O tipo e o nível do item permanecem o mesmo, ou seja, caso tenha escolhido uma espada de nível 5 você dropará o mesmo item tendo chances dele vir com uma raridade maior.

O nível de habilidade define a margem de chance de um ladrão dropar um item com raridade maior.

Lv1 Mágico[1% - 70%] **Raro**[71% - 80%] **Lendário**[81% - 90%] **Único** [91% - 100%]

Lv2 Mágico[1% - 60%] **Raro**[61% - 70%] **Lendário**[71% - 80%] **Único** [81% - 100%]

Lv3 Mágico[1% - 50%] **Raro**[51% - 60%] **Lendário**[61% - 70%] **Único** [71% - 100%]

Lv4 Mágico[1% - 40%] **Raro**[41% - 50%] **Lendário**[51% - 60%] **Único** [61% - 100%]

Lv5 Mágico[1% - 30%] **Raro**[31% - 40%] **Lendário**[41% - 50%] **Único** [51% - 100%]

Após escolhido qual item você deve rolar o d100 e verificar em qual margem de raridade o resultado caiu conforme o seu nível de habilidade. Dessa forma, supondo que o ladrão seja nível 5 e que tenha rolado um 71 no d100, ele terá uma versão de raridade única do seu item escolhido.

EVASIVO [LADRÃO]

Tipo: Inerente

O ladrão é altamente preparado para o perigo. Sua agilidade inigualável o permite triunfar em grandes fugas e em grandes perigos.

Quando um ladino faz um teste de reflexos ele receberá um bônus conforme o nível de habilidade.

Lv1 +2

Lv2 +4

Lv3 +6

Lv4 +8

Lv5 +10

MESTRE DE FUGA [LADRÃO]

Tipo: Contínuo — **Alvo:** Você — **Duração:** 1 rodada por nível

O ladrão possui uma habilidade especial que lhe garante grande sucesso em suas fugas. Ele consegue aumentar o seu deslocamento consideravelmente a ponto de sumir da linha de visão das pessoas em poucos instantes.

O nível de habilidade determina o bônus de ajustem em seu deslocamento base.

Lv1 Deslocamento +7 m **Mana** 4

Lv2 Deslocamento +14 m **Mana** 8

Lv3 Deslocamento +21 m **Mana** 12

Lv4 Deslocamento +28 m **Mana** 16

Lv5 Deslocamento +35 m **Mana** 20

Lv6 Deslocamento +42 m **Mana** 24

ROUBO DE MESTRE [LADRÃO]

Tipo: Inerente

A arte de roubo e enganação do ladrão transcendeu os limites da realidade onde ele vive.

O nível de habilidade define as habilidades que o ladrão despertará conforme sua evolução nesta habilidade.

Lv1 Arte da enganação[Falha crítica 20%]

Lv2 Arte do roubo[Item mágico]

Lv3 Arte da enganação[Falha crítica 40%]

Lv4 Arte do roubo[Item raro]

Lv5 Arte da enganação[Falha crítica 60%]

Lv6 Arte do roubo[Item lendário]

Lv7 Arte da enganação[Falha crítica 80%]

Lv8 Arte do roubo[Item único]

Lv9 Arte da enganação[Falha crítica 100%]

A arte da enganação permite que você ignore uma rolagem com resultado crítico transformando-a num sucesso crítico.

A arte do roubo permite que você ignore as regras e sempre adquira um item adicional da raridade estipulada quando dropar algum item. O tipo do item ainda será sorteado, mas a sua raridade já será fixa. Esta habilidade sempre funcionará para cada drop geral. Se você dropar 5 itens, um deles será sorteado com uma raridade específica.



CLASSE

ASSASSINO

*PREPAREM AS SUAS ALMAS, PORQUE OS SEUS
CORPOS JÁ NOS PERTENCEM*

ASSASSINO

ASSASSINADO [ASSASSINO]

Tipo: Instantâneo — **Alvo:** Um oponente

Toda vez que for realizar um ataque covarde (ataque na qual o oponente não te vê e nem espera sofrer o ataque). O seu dano causado será maior e sua chance de crítico induzido é natural também.

Lv1 Dano +200%	Crítico +5%	Mana 50
Lv2 Dano +250%	Crítico +10%	Mana 70
Lv3 Dano +300%	Crítico +15%	Mana 90
Lv4 Dano +350%	Crítico +20%	Mana 110
Lv5 Dano +400%	Crítico +25%	Mana 130

ESQUIVA SOBRENATURAL [ASSASSINO]

Tipo: Inerente

A capacidade de esquiva do assassino é aumentada conforme o seu nível de habilidade.

Lv1 Esquiva +4%
Lv2 Esquiva +8%
Lv3 Esquiva +12%
Lv4 Esquiva +16%
Lv5 Esquiva +20%

ATAQUE ENVENENADO [ASSASSINO]

Tipo: Inerente — **Teste:** Sim

O assassino consegue emanar uma energia corrompida que é capaz de deixar a sua arma envenenada. Esta arma deixa o oponente atingido por ela paralisado por algumas rodadas caso seja mal sucedido num teste de vigor. A dificuldade é indicada pelo nível da habilidade.

Este veneno só funciona em caso de acerto crítico (Independente de que seja induzido ou natural). A partir do nível 5 desta habilidade o veneno se torna mortal e você não precisa ter que tirar crítico para que o veneno funcione, basta causar dano com o seu ataque. Além disso começa a existir uma chance do veneno matar a vítima instantaneamente. A porcentagem deste efeito de morte se soma com a porcentagem de outros tipos de efeito de morte instantânea também.

Personagens imunes ao veneno são imunes a esta habilidade também. Personagens que passam no teste de vigor não podem ser alvos do veneno nas próximas 24 horas e obviamente não sofrem chance de morrer.

Lv1	CD 12 Paralisia	1 rodada
Lv2	CD 13 Paralisia	2 rodadas
Lv3	CD 14 Paralisia	3 rodadas
Lv4	CD 15 Paralisia	4 rodadas

Lv5	CD 16 Paralisia	5 rodadas
Lv6	CD 17 Paralisia	6 rodadas
Lv7	CD 18 Paralisia	7 rodadas
Lv8	CD 19 Paralisia	8 rodadas
Lv9	CD 20 Paralisia	9 rodadas
Lv10	CD 21 Paralisia	10 rodadas
		Chance 10%

INSTINTO ASSASSINO [ASSASSINO]

Tipo: Inerente

Esta é uma habilidade poderosa para aqueles personagens que possuem um currículo muito grande de assassinatos. A sua fonte de poder aumenta a cada vez que seu instinto de assassino é alimentado.

Esta habilidade somente funciona quando o assassino comete um assassinato. Quando isso acontece ele recebe um bônus acumulativo em seu dano e crítico natural fazendo dele um ser cada vez mais perigoso.

O acúmulo deste bônus tem o limite máximo do nível de habilidade. Desta forma se você tiver nível 3 desta habilidade, o máximo de acúmulo num dia será de 3 vezes. Somente a partir no nível 5, o assassino supera esta limitação na havendo mais limites para o seu acúmulo de poder.

A duração máxima que estes bônus permanecem com o assassino são de 24 horas. Sempre que se passar exatamente 24 horas, todos os bônus adquiridos são zerados.

Lv1	Dano +4%	Crítico natural +1%
Lv2	Dano +8%	Crítico natural +2%
Lv3	Dano +12%	Crítico natural +3%
Lv4	Dano +16%	Crítico natural +4%
Lv5	Dano +20%	Crítico natural +5%
Lv6	Dano +24%	Crítico natural +6%
Lv7	Dano +28%	Crítico natural +7%
Lv8	Dano +32%	Crítico natural +8%
Lv9	Dano +36%	Crítico natural +9%
Lv10	Dano +40%	Crítico natural +10%

Para receber estes bônus a sua vítima deve ser de no máximo dois níveis abaixo do seu. A morte de pessoas fracas não te tornam forte.

NAS SOMBRAIS [ASSASSINO]

Tipo: Inerente

Esta habilidade aumenta a sua perícia em testes de esconder-se e de se deslocar sorrteiramente. O nível da habilidade indica o bônus concedido.

Lv1 Esconder-se +4	Sorrateiro +8
Lv2 Esconder-se +8	Sorrateiro +16
Lv3 Esconder-se +12	Sorrateiro +24
Lv4 Esconder-se +16	Sorrateiro +32
Lv5 Esconder-se +20	Sorrateiro +40

ATAQUE PRECISO [ASSASSINO]

Tipo: Inerente

Quando o assassino está lutando contra um oponente, ele sabe atacar nos pontos que mais causam dano. Por isso sua capacidade de crítico natural é aumentada.

Lv1 Crítico natural +4%

Lv2 Crítico natural +6%

Lv3 Crítico natural +8%

Lv4 Crítico natural +10%

Lv5 Crítico natural +12%

ADAGA DE PRATA [ASSASSINO]

Tipo: Inerente

A adaga é arma especial dos assassinos. Quando estão a manuseando, sua capacidade de crítico (natural e induzido) e dano é aumentada conforme o nível de habilidade e o índice de raridade da arma.

2-Comum

3-Mágico

4-Raro

5-Lendário

6-Único

O bônus concedido é multiplicado pelo índice de raridade da arma.

Lv1	Dano +10%	* Índice de raridade Crítico 2%	* Índice de raridade
Lv2	Dano +20%	* Índice de raridade Crítico 4%	* Índice de raridade
Lv3	Dano +30%	* Índice de raridade Crítico 6%	* Índice de raridade
Lv4	Dano +40%	* Índice de raridade Crítico 8%	* Índice de raridade
Lv5	Dano +50%	* Índice de raridade Crítico 10%	* Índice de raridade
Lv6	Dano +60%	* Índice de raridade Crítico 12%	* Índice de raridade
Lv7	Dano +70%	* Índice de raridade Crítico 14%	* Índice de raridade
Lv8	Dano +80%	* Índice de raridade Crítico 16%	* Índice de raridade
Lv9	Dano +90%	* Índice de raridade Crítico 18%	* Índice de raridade
Lv10	Dano +100%	* Índice de raridade Crítico 20%	* Índice de raridade

SANGUE DOS INOCENTES [ASSASSINO]

Tipo: Contínuo — **Alvo:** Você — **Duração:** 1 rodada por nível de habilidade

Toda vez que o assassino matar alguém em combate ele receberá um bônus temporário no seu dano e defesa. Este bônus é acumulativo enquanto o combate durar. Uma vez acabado o combate seus bônus desaparecem.

Lv1 Dano +50%	Defesa +50%	Mana 40
Lv2 Dano +100%	Defesa +100%	Mana 60
Lv3 Dano +150%	Defesa +150%	Mana 80
Lv4 Dano +200%	Defesa +200%	Mana 100
Lv5 Dano +250%	Defesa +250%	Mana 120

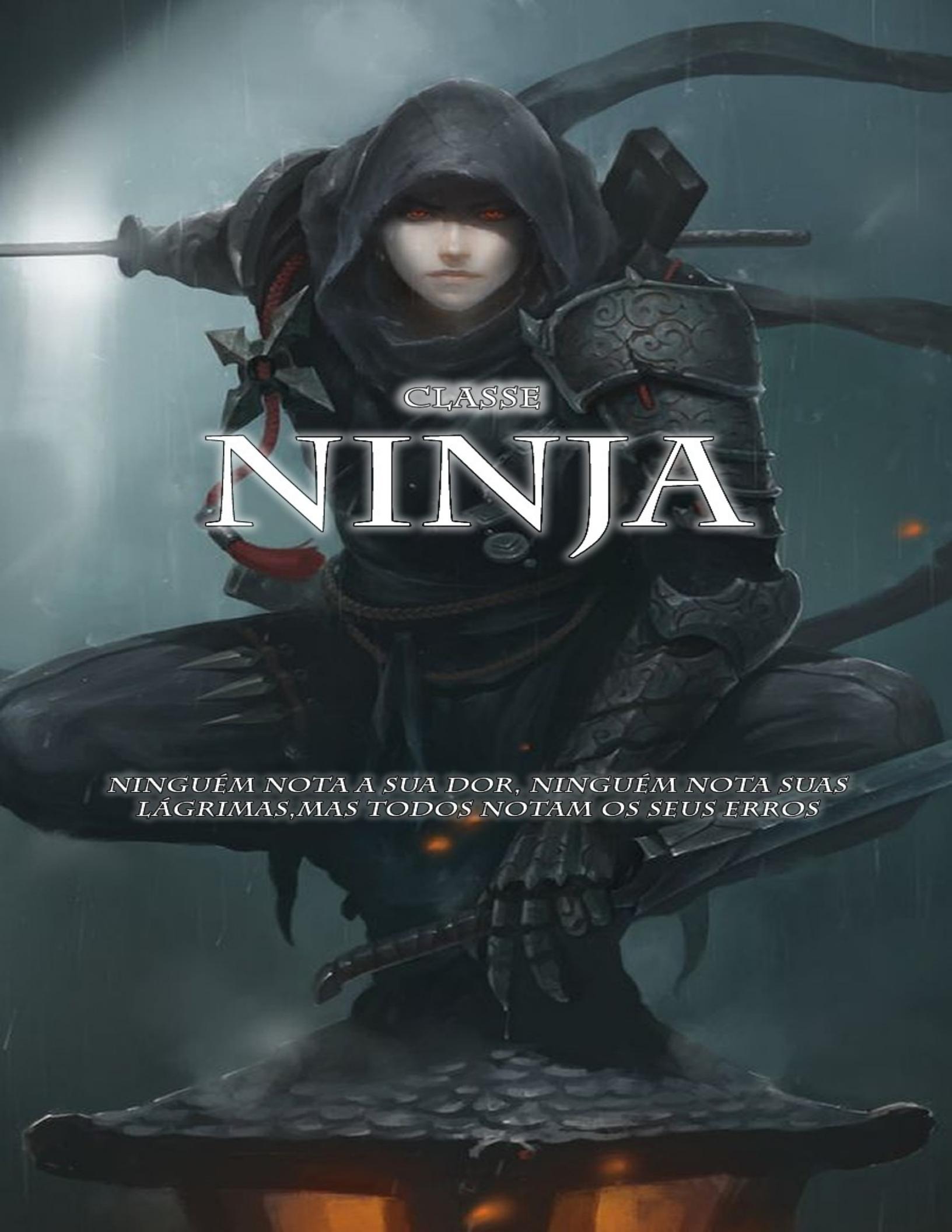
PERITO SURPRESA [ASSASSINO]

Tipo: Contínuo — **Alvo:** Você — **Duração:** 1 min

Esta habilidade aumenta consideravelmente sua velocidade de movimento garantido maior agilidade em combate e fugas.

O nível da habilidade indicam os bônus referente a iniciativa, deslocamento e perícia fuga. No último nível da habilidade a sua velocidade é tanta que o assassino consegue lutar contra seus oponentes numa condição em combate como se estivesse fazendo um ataque surpresa. Isso significa que seus oponentes só podem usar metade de sua defesa contra o assassino enquanto esta habilidade durar.

Lv1 Deslocamento	+4 m	Iniciativa	+5	Fuga	+4	Mana	20
Lv2 Deslocamento	+8 m	Iniciativa	+10	Fuga	+8	Mana	40
Lv3 Deslocamento	+12 m	Iniciativa	+15	Fuga	+12	Mana	60
Lv4 Deslocamento	+16 m	Iniciativa	+20	Fuga	+16	Mana	80
Lv5 Deslocamento	+20 m	Iniciativa	+25	Fuga	+20	Mana	100



CLASSE

NINJA

NINGUÉM NOTA A SUA DOR, NINGUÉM NOTA SUAS
LÁGRIMAS, MAS TODOS NOTAM OS SEUS ERROS

NINJA

ANDAR SOBRE A ÁGUA [NINJA]

Tipo: Inerente

O ninja é treinado para se deslocar em superfícies aquáticas. Qualquer tipo de superfície líquida como a água, por exemplo, não é um problema para o ninja. Ele consegue se deslocar nestas superfícies como se estivesse em terra firme com deslocamento igual à sua base.

O nível de habilidade permite aumentar o deslocamento do ninja nestas superfícies.

Lv1	Deslocamento +4 m
Lv2	Deslocamento +8 m
Lv3	Deslocamento +12 m
Lv4	Deslocamento +16 m
Lv5	Deslocamento +20 m
Lv6	Deslocamento +24 m
Lv7	Deslocamento +28 m
Lv8	Deslocamento +32 m
Lv9	Deslocamento +36 m
Lv10	Deslocamento +40 m

SUBSTITUIÇÃO [NINJA]

Tipo: Instantâneo

O ninja consegue substituir a sua posição atual por uma outra posição no terreno onde ele se encontra. Muitos ninjas usam esta habilidade para se posicionarem em melhores condições.

O ninja pode guardar a sua ação para usar esta habilidade no momento em que for sofrer algum golpe ou coisa maior ou pode usá-la no início de sua ação.

O ninja simplesmente se desloca de sua posição atual para outro ponto no terreno dentro da distância máxima permitida pela habilidade. Sempre que um ninja usa a substituição ele deixa uma bomba de fumaça que se espalha num raio de 2 m e ofusca a visão de quem tentar observar o local onde ele estava. A fumaça vai se dispersando num raio máximo de 9 m até sumir e todos perceberem que o ninja não está mais ali.

As pessoas próximas podem tentar observar para onde o ninja pode ter ido. Mas para isso elas precisam passar num teste de observar.

O nível da habilidade determina a distância máxima que o ninja pode se distanciar do seu ponto inicial e a dificuldade do teste de observar.

Lv1	Distância 12 m CD 10	Mana 50
Lv2	Distância 18 m CD 12	Mana 70
Lv3	Distância 24 m CD 14	Mana 90
Lv4	Distância 30 m CD 16	Mana 110
Lv5	Distância 36 m CD 18	Mana 130

Lv6	Distância 42 m	CD 20	Mana 150
Lv7	Distância 48 m	CD 22	Mana 170
Lv8	Distância 54 m	CD 24	Mana 190
Lv9	Distância 60 m	CD 26	Mana 210
Lv10	Distância 64 m	CD 28	Mana 230

ADAGAS SANGRENTAS [NINJA]

Tipo: Instantâneo — **Alvo:** Uma ou mais criaturas

O ninja traz consigo diversas adagas escondidas para serem usadas em ataques especiais como este. Neste ataque o ninja saca duas adagas que ao serem lançadas se dividem em várias outras adagas que podem acertar diversos alvos simultaneamente.

O nível da habilidade define o número máximo de vezes que o personagem pode executar esta habilidade por dia. O nível da habilidade também determina o dano máximo causado e o número máximo de alvos.

O ninja escolhe como distribuir as adagas em seus alvos desde que respeite o número máximo de alvos baseados em seu nível de habilidade.

Lv1	Dano +50%	Alvos 2	Mana 30
Lv2	Dano +75%	Alvos 4	Mana 60
Lv3	Dano +100%	Alvos 6	Mana 90
Lv4	Dano +125%	Alvos 8	Mana 120
Lv5	Dano +150%	Alvos 10	Mana 150
Lv6	Dano +175%	Alvos 12	Mana 180
Lv7	Dano +200%	Alvos 14	Mana 210
Lv8	Dano +225%	Alvos 16	Mana 240
Lv9	Dano +250%	Alvos 18	Mana 270
Lv10	Dano +275%	Alvos 20	Mana 300

CHUVA DE SHURIKENS [NINJA]

Tipo: Instantâneo — **Alvo:** Uma ou mais criaturas

Chuva de shurikens é uma habilidade onde o ninja disparara centenas de shurikens a partir de uma única shuriken. A shuriken lançada se divide em outras shurikens e estas outras em mais outras shurikens permitindo uma multiplicação de shurikens muito rápida em pouco tempo.

Cada shuriken causa 1 de dano que vai diretamente na vida sem passar pela defesa. O nível da habilidade define a quantidade de shurikens que serão lançadas, a quantidade de alvos e a distância máxima até onde as shurikens podem alcançar.

Lv1	Quantidade máxima 50+1d20	Alcance 12 m	Alvos 2	Mana 40
Lv2	Quantidade máxima 100+2d20	Alcance 18 m	Alvos 3	Mana 80
Lv3	Quantidade máxima 150+3d20	Alcance 24 m	Alvos 4	Mana 120
Lv4	Quantidade máxima 200+4d20	Alcance 30 m	Alvos 5	Mana 160
Lv5	Quantidade máxima 250+5d20	Alcance 36 m	Alvos 6	Mana 200
Lv6	Quantidade máxima 300+6d20	Alcance 42 m	Alvos 7	Mana 240
Lv7	Quantidade máxima 350+7d20	Alcance 48 m	Alvos 8	Mana 280
Lv8	Quantidade máxima 400+8d20	Alcance 54 m	Alvos 9	Mana 320
Lv9	Quantidade máxima 450+9d20	Alcance 60 m	Alvos 10	Mana 360

Lv10 Quantidade máxima 500+10d20 **Alcance** 66 m **Alvos** 11 **Mana** 400

PATAS DE ARANHA [NINJA]

Tipo: Inerente

Esta habilidade permite que o ninja se desloque em superfícies como paredes e tetos com deslocamento igual à sua base. O nível da habilidade determina uma melhoria em seu deslocamento quando estiver nestas superfícies.

- Lv1** Deslocamento +4 m
- Lv2** Deslocamento +8 m
- Lv3** Deslocamento +12 m
- Lv4** Deslocamento +16 m
- Lv5** Deslocamento +20 m
- Lv6** Deslocamento +24 m
- Lv7** Deslocamento +28 m
- Lv8** Deslocamento +32 m
- Lv9** Deslocamento +36 m
- Lv10** Deslocamento +40 m

CHACRA [NINJA]

Tipo: Inerente

O chacra é a energia que flui de dentro do ninja. Ela é responsável pela capacidade máxima que um ninja pode alcançar. Existem quatro caminhos do chacra que um ninja pode alcançar.

O primeiro caminho é o caminho **Tsuyo** responsável pela força.

O segundo caminho é o caminho **Bōei** responsável pela defesa.

O terceiro caminho é o caminho **Pawā** responsável pela energia.

O quarto caminho é o caminho **Seikatsu** responsável pela vida.

O nível da habilidade determina o bônus ganho no caminho escolhido.

- Lv1** +25%
- Lv2** +50%
- Lv3** +75%
- Lv4** +100%
- Lv5** +125%
- Lv6** +150%
- Lv7** +175%
- Lv8** +200%
- Lv9** +225%
- Lv10** +250%

Um ninja pode escolher esta habilidade mais de uma vez. Sendo cada vez para um caminho diferente. O ninja que consegue dominar todos os caminhos no nível máximo é considerado um sábio dos 4 caminhos.

GENJUTSU [NINJA]

Tipo: Contínuo — **Alvo:** Uma criatura — **Duração:** 1 minuto + 1 minuto/nível

Genjutsu é uma habilidade baseada na arte da ilusão. O ninja penetra na mente do seu alvo e muda a realidade compreendida por ela. Ele é capaz de criar falsas ilusões tão reais que a vítima pensa viver aquela realidade.

O ninja pode guardar a sua ação para executar o genjutsu na vez do seu oponente ou executar em seu próprio turno.

Genjutsu não causa dano no seu alvo, quando executado o alvo deve fazer um teste de força de vontade baseado no nível da habilidade. Caso a vítima perca no teste ela experimentará a realidade que o ninja irá impor para ela.

Caso uma criatura que esteja presa no genjutsu sofra algum dano ela sairá do genjutsu imediatamente.

Lv1	CD 11	Mana 100
Lv2	CD 12	Mana 120
Lv3	CD 13	Mana 140
Lv4	CD 14	Mana 160
Lv5	CD 15	Mana 180
Lv6	CD 16	Mana 200
Lv7	CD 17	Mana 220
Lv8	CD 18	Mana 240
Lv9	CD 19	Mana 260
Lv10	CD 20	Mana 280

TAIJUTSO [NINJA]

Tipo: Inerente

O taijutsu é a arte ninja do combate corpo-a-corpo. Um ninja que treine este tipo de habilidade terá sua defesa, dano e esquiva aprimoradas.

O nível de habilidade determina o bônus concedido.

Lv1	Dano +20%	Defesa +20%	Esquiva +2%
Lv2	Dano +40%	Defesa +40%	Esquiva +4%
Lv3	Dano +60%	Defesa +60%	Esquiva +6%
Lv4	Dano +80%	Defesa +80%	Esquiva +8%
Lv5	Dano +100%	Defesa +100%	Esquiva +10%
Lv6	Dano +120%	Defesa +120%	Esquiva +12%
Lv7	Dano +140%	Defesa +140%	Esquiva +14%
Lv8	Dano +160%	Defesa +160%	Esquiva +16%
Lv9	Dano +180%	Defesa +180%	Esquiva +18%
Lv10	Dano +200%	Defesa +200%	Esquiva +20%

CLONE DAS SOMBRAS [NINJA]

Tipo: Contínua — **Duração:** 1 hora/nível

Clones das sombras é a habilidade do ninja poder se dividir em clones com seus poderes divididos. Quando o ninja se divide, ele divide apenas os seus pontos de vida entre as cópias. As cópias não podem lançar as habilidades especiais do ninja e muito menos possuem mana. As únicas habilidades que as cópias possuem são a vida, defesa e dano sendo que a vida já é distribuída por padrão.

O nível da habilidade determina o número máximo de cópias e o valor em porcentagem de quanto cada cópia terá da defesa e dano do ninja verdadeiro. O ninja pode desfazer os clones a qualquer momento em que ele quiser em seu turno. Quando ele se desfizer dos seus clones, os pontos de vida divididos voltarão para ele.

Lv1	Quantidade de clones	2	Defesa	+20%	Dano	+20%	Mana	100
Lv2	Quantidade de clones	3	Defesa	+40%	Dano	+40%	Mana	200
Lv3	Quantidade de clones	4	Defesa	+60%	Dano	+60%	Mana	300
Lv4	Quantidade de clones	5	Defesa	+80%	Dano	+80%	Mana	400
Lv5	Quantidade de clones	6	Defesa	+100%	Dano	+100%	Mana	500
Lv6	Quantidade de clones	7	Defesa	+120%	Dano	+120%	Mana	600
Lv7	Quantidade de clones	8	Defesa	+140%	Dano	+140%	Mana	700
Lv8	Quantidade de clones	9	Defesa	+160%	Dano	+160%	Mana	800
Lv9	Quantidade de clones	10	Defesa	+180%	Dano	+180%	Mana	900
Lv10	Quantidade de clones	11	Defesa	+200%	Dano	+200%	Mana	1000



CLASSE

ALGOZ

O HOMEM QUE TEME O SOFRIMENTO JÁ ESTÁ
SOFRENDO PELO QUE TEME

ALGOZ

AURA DO MEDO [ALGOZ]

Tipo: Inerente

A aura do medo é uma energia negativa que o algoz emana ao seu redor. Criaturas que já chegam perto dele já tendem a sentirem medo de sua presença e sabem que ele não é uma pessoa qualquer.

Criaturas que estão a uma distância de até 4 m + 1 m por nível da habilidade devem fazer um teste de força de vontade para não sofrer penalidades em seus testes de resistência e defesa.

Criaturas que passam no teste de força de vontade ficam imunes a aura do medo pelas próximas 24 horas. Caso esta mesma criatura consiga superar o teste de força de vontade por três vezes consecutivas dentro de um intervalo de uma semana ou menos. Esta criatura será imune a aura do medo deste algoz pelo resto de sua vida.

O nível da habilidade informa os valores das penalidades.

Lv1	Defesa	-5%	Vigor	-1	Força de vontade	-1	Reflexos	-1	CD	12
Lv2	Defesa	-10%	Vigor	-2	Força de vontade	-2	Reflexos	-2	CD	14
Lv3	Defesa	-15%	Vigor	-3	Força de vontade	-3	Reflexos	-3	CD	16
Lv4	Defesa	-20%	Vigor	-4	Força de vontade	-4	Reflexos	-4	CD	18
Lv5	Defesa	-25%	Vigor	-5	Força de vontade	-5	Reflexos	-5	CD	20

DESTRUÇÃO [ALGOZ]

Tipo: Instantânea

A destruição é uma habilidade demoníaca de pura destruição que uma vez que consiga zerar os pontos de vida do seu alvo, ele será desintegrado e destruído para sempre. As energias malignas concentradas neste ataque devoram toda a existência de um alvo morto pelo ataque de destruição.

Destrução é um ataque feito apenas no corpo-a-corpo. O nível da habilidade determina o dano causado.

Lv1	Dano	100%	Mana	250
Lv2	Dano	250%	Mana	300
Lv3	Dano	400%	Mana	450
Lv4	Dano	550%	Mana	550
Lv5	Dano	700%	Mana	650
Lv6	Dano	850%	Mana	750
Lv7	Dano	1000%	Mana	850
Lv8	Dano	1150%	Mana	950
Lv9	Dano	1300%	Mana	1050
Lv10	Dano	1450%	Mana	1100

ENVENENAMENTO [ALGOZ]

Tipo: Inerente

Qualquer arma usada pelo algoz passa a possuir a habilidade de veneno. Isso significa que toda vez que o algoz conseguir causar dano em seu oponente, ele deverá fazer um teste de vigor para não ser envenenado. Caso já esteja envenenado pelo veneno do algoz ele não precisa fazer o teste de veneno.

Uma criatura envenenada pelo veneno do algoz fica paralisada por um determinado número de rodadas.

O nível da habilidade determina o número de rodadas e a dificuldade do teste de vigor.

Lv1	CD 11	Rodadas 1
Lv2	CD 12	Rodadas 2
Lv3	CD 13	Rodadas 3
Lv4	CD 14	Rodadas 4
Lv5	CD 15	Rodadas 5
Lv6	CD 16	Rodadas 6
Lv7	CD 17	Rodadas 7
Lv8	CD 18	Rodadas 8
Lv9	CD 19	Rodadas 9
Lv10	CD 20	Rodadas 10

PUNIÇÃO PROFANA [ALGOZ]

Tipo: Contínua

Punição profana é uma habilidade onde o algoz degusta o sabor de sua própria dor apenas para ver o seu inimigo sofrer dez vezes a mais do que ele.

Esta poderosa habilidade faz o mais intocável e resistente homem pedir para parar igual a uma criança. Relatos desta habilidade dizem que ela é o inferno na terra dos homens.

O nível da habilidade informa o máximo de pontos de vida que o algoz pode perder. Para cada ponto de vida perdido pelo algoz o seu oponente sofrerá um dano dez vezes pior.

Porém esta habilidade não mata o seu oponente, uma vez que sua real natureza seja fazer o seu oponente sofrer de dor por tempo indeterminado. Seu oponente sempre ficará com 10% dos seus pontos de vida. Mas sofrerá como um cão para cada vez que sofrer dano que já seria o suficiente para ter o matado. A sensação da vítima é como se estivesse morrendo por indeterminadas vezes.

Existem diversas versões de punição profana relatados pelos algozes. A mais comum é um ataque direto no corpo-a-corpo com a própria arma do algoz. Em outras versões temos punições profanas onde o algoz cria um cone de energia maligna e dispara contra o seu alvo, tem algozes que conseguem criar globos de energia profana que são disparados contra suas vítimas, outros já criaram chamas negras que queimam a sua vítima e por aí vai.

Lv1	Vida gasta 100	Mana 600
Lv2	Vida gasta 200	Mana 1000
Lv3	Vida gasta 300	Mana 1400
Lv4	Vida gasta 400	Mana 1800
Lv5	Vida gasta 500	Mana 2200

Lv6	Vida gasta 600	Mana 2600
Lv7	Vida gasta 700	Mana 3000
Lv8	Vida gasta 800	Mana 3400
Lv9	Vida gasta 900	Mana 3800
Lv10	Vida gasta 1000	Mana 4400

IMPLOSÃO DE DOR [ALGOZ]

Tipo: Inerente

Esta habilidade intensifica o dano causado pelo algoz que vai diretamente na vida do seu oponente. O nível sempre entra no dano causado independentemente de defesa, somente em alguns casos especiais o dano proveniente do nível pode ser reduzido.

Esta habilidade aumenta o dano causado na vida por causa do nível. Um multiplicador será usado para ser multiplicado pelo nível do algoz toda vez que ele causar o seu dano direto pelo nível. Isso significa que se ele estiver com o seu multiplicador em 10, o dano causado pelo seu nível será o seu nível atual multiplicado por 10.

Lv1	Multiplicador *2
Lv2	Multiplicador *3
Lv3	Multiplicador *4
Lv4	Multiplicador *5
Lv5	Multiplicador *6
Lv6	Multiplicador *7
Lv7	Multiplicador *8
Lv8	Multiplicador *9
Lv9	Multiplicador *10
Lv10	Multiplicador *11

MARCA DA MALDIÇÃO [ALGOZ]

Tipo: Contínuo

Marca da maldição é uma habilidade que enfraquece a vida de seus oponentes quando ele tentam atacar o algoz.

Para usar esta habilidade o algoz deve fazer um ataque que não causa dano mas que precisa tocar uma parte do corpo do seu alvo. O alvo pode tentar se esquivar caso possua esquiva, do contrário ele deverá fazer um teste de força de vontade com dificuldade estipulada no nível da magia. Se o seu alvo perder no teste ele receberá uma marca com um símbolo da maldição.

Enquanto o alvo estiver amaldiçoado, toda vez que ele designar qualquer tipo de ataque contra o algoz, ele sofrerá um dano de queimadura por chamas profanas em seu corpo. A duração desta maldição é de 24 horas. Enquanto o alvo estiver amaldiçoado ele não poderá ser alvo da mesma habilidade novamente.

Este dano é diretamente na vida e o nível da habilidade determina o dano causado.

Lv1	Dano 100	Mana 200
Lv2	Dano 200	Mana 400
Lv3	Dano 300	Mana 600
Lv4	Dano 400	Mana 800

Lv5	Dano 500	Mana 1000
Lv6	Dano 600	Mana 1200
Lv7	Dano 700	Mana 1400
Lv8	Dano 800	Mana 1600
Lv9	Dano 900	Mana 1800
Lv10	Dano 1000	Mana 2000

SELO DEMONÍACO [ALGOZ]

Tipo: Inerente

O selo demoníaco é um pacto que o algoz faz com seres inferiores em busca de poder. Na medida em que o nível desta habilidade vai aumentando as recompensas também vão e o algoz vai se tornando mais poderoso.

Porém, em troca do poder o algoz deve cometer sacrifícios de mulheres virgens para os seres inferiores para manter o seu poder ativo. Um sacrifício deve ser oferecido por mês para cada nível nesta habilidade, do contrário o algoz perderá o seu poder ganho até que ele consiga tal feito.

Em alguns casos os seres inferiores designam mulheres específicas que normalmente são importantes. Exemplo são filhas de reis, imperadores e etc.

Esta habilidade aumenta a defesa, dano e vida do algoz.

Lv1	Defesa, Vida e Dano +10%
Lv2	Defesa, Vida e Dano +20%
Lv3	Defesa, Vida e Dano +30%
Lv4	Defesa, Vida e Dano +40%
Lv5	Defesa, Vida e Dano +50%
Lv6	Defesa, Vida e Dano +60%
Lv7	Defesa, Vida e Dano +70%
Lv8	Defesa, Vida e Dano +80%
Lv9	Defesa, Vida e Dano +90%
Lv10	Defesa, Vida e Dano +100%

TERROR [ALGOZ]

Tipo: inerente

Com esta habilidade o algoz consegue aumentar a dificuldade de qualquer teste de suas habilidades já adquiridas.

Lv1 Dificuldade +2
Lv2 Dificuldade +3
Lv3 Dificuldade +4
Lv4 Dificuldade +5
Lv5 Dificuldade +6

REGRAS

CAMADAS DOS EFEITOS

Conforme vários efeitos são aplicados através da habilidade, as vezes fica difícil determinar qual bônus deve-se aplicar primeiro. Ex: Eu aumento +120% no dano, Ganho mais 100 de dano por uma habilidade e depois tem uma outra habilidade que me dá mais 80% no dano e, por fim, tenho uma pedra vermelha que aumenta +130 de dano. Como devo saber a ordem onde aplicamos os bônus? Bem, segue-se a seguinte regra:

Qualquer porcentagem aplicada a mesma finalidade, Ex: DANO, soma-se tudo e depois aplica-se por cima o dano ganho sobre o resultado obtido pela porcentagem. Resolvendo o exemplo anterior temos: $120\% + 80\% = 200\%$

Aplico esta porcentagem ao meu dano atual. Soma este resultado a todos os meus bônus de dano puro ($100 + 130 = 230$).

Dessa forma eu consegui calcular o meu bônus em Dano. Lembre-se que esta regra se aplica a qualquer habilidade.

DESLOCAMENTO

Todo personagem possui um deslocamento de 9 m + 1 m por nível. Essa regra é base para personagens de tamanho médio como seres humanos. Quando uma criatura for maior ou menor o mestre deve julgar o deslocamento adequado para a criatura.

O próprio deslocamento base será sempre usado quando o personagem for usá-lo durante um combate. Um exemplo: Um guerreiro lutando contra um bárbaro decide atacar um outro oponente em combate. Supondo que este guerreiro tenha um deslocamento de 20 m ele só poderá atacar oponentes dentro de um alcance de 20 m de distância.

Caso ele desejasse atacar um oponente a 30 m de distância, ele levaria uma rodada e meia para chegar até lá.

O deslocamento de um personagem pode variar conforme o ambiente que ele esteja. O mestre sempre decidirá as condições que podem limitar o deslocamento dos personagens. Dessa forma, supondo que o guerreiro e o bárbaro do exemplo acima estivessem lutando num terreno acidentado de difícil movimentação, o mestre poderia impor penalidades no deslocamento dos personagens e dessa forma talvez o guerreiro não conseguisse alcançar o seu novo alvo em um turno e meio.

Um personagem que deseja correr com todas as suas forças consegue se deslocar o quádruplo de seu deslocamento por rodadas, mas lembre-se que este deslocamento depende do tipo de ambiente que o personagem se encontra.

Um personagem correndo desta maneira consegue manter este ritmo por um número de rodadas igual ao seu nível. Após isso ele consegue ainda manter a sua corrida com o dobro do seu deslocamento por um número de rodadas igual ao seu nível novamente e, por fim, ainda consegue correr, porém, com apenas o seu valor de deslocamento base.

Esta corrida também dura por uma rodada por nível e quando termina o personagem se cansa e consegue somente se deslocar caminhando com um quarto do seu deslocamento por um número de hora igual ao seu nível.

Após isso ele entra em exaustão e não consegue mais se deslocar.

Um exemplo: Jordan é um guerreiro com deslocamento de 20 m e nível 11. Supondo que ele queira correr indefinidamente até sua exaustão.

Ele correria por 11 rodadas a 80 m a cada rodada que seria 880 m

Depois correria mais 11 rodadas a 40 a cada rodada que seria 440 m

Depois correria ainda mais 11 rodadas a 20 m a cada rodada que seria 220 m

Depois correria ainda mais 11 rodadas a 10 m a cada rodada que seria 110 m

Até agora o guerreiro conseguiu correr 1Km e 550 m sem parar. Apenas diminuindo o ritmo a cada ciclo de 11 rodadas

Após não conseguir correr mais ele caminhará por mais 11 horas a velocidade de 5 m (um quarto do seu deslocamento) por rodada. Somente após 11 horas ele cairá de exaustão e precisará descansar.

O COMBATE

O combate é feito em turnos, rola se um d20+iniciativa+nível e quem vencer ataca primeiro. Dentro de um combate existem algumas opções.

- Atacar normalmente ou usar uma habilidade ou magia.
- Concentrar-se para habilidade ou magia
- Defender se
- Usar uma poção, pergaminho ou item de ativação.
- Trocar de Arma
- Fugir

Quando atacar, o dano que o seu personagem causa será igual ao valor DANO estipulado em sua ficha mais o seu nível. Entretanto o nível é um tipo de dano que sempre vai descontar na vida do oponente ignorando a defesa, o resto do dano que vem descrito no valor DANO, este sim vai ser reduzido pelo valor de defesa do alvo.

Ex: Meu dano é 35 e sou nível 10, a defesa do meu oponente equivale a 30. Meu dano supera a defesa em 5, logo o inimigo já sofre 5 de dano mais o meu nível que é 10 totalizando em 15 de dano no oponente. Caso a defesa do oponente fosse 40, somente o meu nível causaria danos no oponente.

O personagem pode decidir entrar num estado de concentração em seu turno para lançar uma habilidade ou magia de forma mais poderosa. Ao entrar neste estado ele ignora tudo ao seu redor e apenas se concentra no que pretende fazer, isso acarreta numa penalidade que reduz a sua defesa a metade.

Entretanto se durante a sua concentração você for atacado, você perde toda a sua concentração e deverá fazer tudo novamente caso queira se concentrar.

Defender se faz sua defesa duplicar naquele turno.

Durante um combate você pode usar uma poção, pergaminho ou outro item de ativação que faça alguma coisa. Entretanto fazer uso destes itens consome a sua ação e você não poderá realizar ataques neste turno.

Às vezes será necessário que o personagem troque de arma durante o seu combate, esta manobra é possível, porém o personagem gastará a sua ação para trocar de arma.

Obs.: Com relação os equipamentos, somente a troca de arma é possível durante um combate.

Fugir lhe permite rolar um teste de fuga ($d20 + \text{nível}$ contra o seu oponente (s)), se vencer você foge, do contrário estará ainda no combate, pois ao falhar tentando fugir você perde a ação de seu turno. Se for fugir de vários inimigos que estão lutando contra você, você deverá vencer da cada um deles no teste de fuga.

Dica: Como em *Dungeon Evolution* você pode escolher qualquer tipo de perícia, você poderia ter uma perícia chamada fuga e ter uma vantagem quando rolar o teste de fuga.

Em caso de uma fuga bem-sucedida, casos seus inimigos decidam correr atrás de você eles devem superar o seu deslocamento. Cada personagem possui um deslocamento de $9\text{ m} + \text{nível}$ em metros. Com isso dentro de uma fuga fora de combate, deve-se rolar um teste de deslocamento ($1d20 + \text{deslocamento}$ contra $d20 + \text{deslocamento dos personagens envolvidos}$). Ao todo são 3 testes para cada personagem que estiver correndo atrás de você, caso vença dois você conseguiu sair do campo de visão de quem está atrás de você e está seguro. Do contrário, você entra em modo de combate e rola-se uma iniciativa.

Obs. Caso exista uma diferença significativa de deslocamento entre os personagens envolvidos, o personagem de maior deslocamento, com certeza, alcançará o personagem de deslocamento inferior.

SITUAÇÕES DE COMBATE

Normalmente os combates iniciam com a intenção de briga entre dois personagens, entretanto alguns combates podem começar por algum ataque inesperado e oportuno ou as condições de combate são um pouco inusitadas. Vamos falar sobre isso.

Existem dois tipos de ataques que são imprevisíveis e que vão dar início a um combate, temos o *Combate iniciado por um ataque covarde* e *Combate iniciado por um ataque surpresa*.

Um **ataque covarde** é um ataque onde a vítima não faz ideia de que vai sofrer algum ataque e muito menos terá a chance de ver quem foi o atacante. Somente nestas condições podemos definir um ataque covarde. Quando algum personagem é alvo de um ataque covarde, trate sua defesa como $\frac{1}{4}$, pois o alvo está totalmente apto a sofre um

ataque que ele não pode prever e nem ver quem foi. Entretanto podem-se haver situações inéditas na qual acontece algo inexplicável do acaso e impede o sucesso de ataque do personagem atacante em seu alvo. Estas situações só se dão parte diante de um erro crítico ou caso o próprio mestre deseje interferir. Caso um personagem tenha sofrido um ataque covarde, na rodada seguinte eles entram em modo de combate e é dada a rolagem de iniciativa.

Um **ataque surpresa** comprehende em um ataque onde a vítima não faz ideia de que será atacado, entretanto o ataque é visto pela vítima e ela deve se proteger puramente através de seus reflexos. Vai tentar evitar o ataque se defendendo, entretanto, o valor de defesa será reduzido a $\frac{1}{2}$, quando for alvo de um ataque surpresa.

Caso um personagem tenha sofrido um ataque surpresa, na rodada seguinte os personagens entram em modo de combate e é dada a rolagem de iniciativa.

Além dos ataques imprevisíveis, temos outras situações inusitadas como:

Combate contra oponentes invisíveis e combate contra oponentes voadores.

Quando se enfrenta um **inimigo invisível**, o seu personagem entra em combate contra o inimigo com sua defesa e dano reduzidos pela metade.

Quando se enfrenta um **inimigo voador**, somente habilidades ou magias de ataque a distância que o consigam alcançar podem ser usados contra este tipo de inimigo. Caso o seu personagem saiba voar, ignore esta regra e trate o combate normalmente. Ataque com armas de ataque a distância como Arcos ou Bestas podem ser utilizados normalmente caso o alcance da arma seja capaz de atingir o seu oponente.

DANO CRÍTICO

Existem duas formas de causar acerto crítico que são: Crítico natural ou crítico induzido.

Crítico Natural: Este acerto crítico é causado pela margem natural de crítico de qualquer personagem. Todo personagem possui uma chance de 1% (tirar 01 no d100) de acerto crítico, esta chance vai aumentando em +1% a cada 4 níveis. Caso o personagem consiga um acerto crítico, ele causará dano diretamente nos PVs do seu oponente sem redução de defesa.

Crítico induzido: Este tipo de crítico se satisfaz na razão de induzir o seu dano total ao dobro. Normalmente ele é fornecido por efeito das pedras verdes. Ex: Você tem uma pedra verde na sua arma que lhe da +15% de chance de acerto crítico. Isso significa que caso a sua rolagem caia nesta margem de crítico, você causará dano dobrado. Além das pedras verdes, armas mágicas, habilidades e magias podem lhe dar este tipo de crítico.

Lembrando que para conseguir um crítico você deve tirar um valor no d100 igual ou menor ao valor estipulado na sua margem de crítico.

Obs.: Se você tiver um crítico induzido, isso significa que rolará duas vezes o d100, uma para o crítico natural e outra para o crítico induzido. Caso consiga um crítico nos dois,

você causará o dobro do dano diretamente nos PVs do seu oponente sem redução de defesa.

Obs. 2: Os acertos críticos afetam ataques comuns, habilidades especiais e magias. Quando falamos de acerto crítico, estamos nos referindo ao crítico natural e induzido.

FALHA CRÍTICA

De forma análoga ao crítico, também existe a chance de falha crítica ou (Miss). Dessa forma sua falha crítica acontece caso você tire no d100 o número 95 ou maior, isso significa que você falhou e perdeu o seu turno (este tipo de falha acontece com ataques comuns de combate, habilidades e magias), você não falha por tentar usar uma poção de cura, mas corre o risco de falhar ao lançar uma magia de cura num amigo seu.

Testes de perícia ou de resistência também são afetados pela falha crítica. Como nestes testes são rolados o d20, o resultado 20 sempre será um sucesso automático enquanto o resultado 1 sempre será uma falha.

AS AVENTURAS

Em Dungeon Evolution as aventuras são baseadas em desafios através de histórias interessantes que visam satisfazer pura diversão e competição sadia por evolução e poder dos personagens.

Dungeon Evolution não tem cenário próprio. Tudo que posso indicar são maneiras de como lidar com o contexto deste jogo. Como ele é baseado em evolução, você pode aderir para o contexto do seu cenário características de comunidades focadas em treinamento para evolução. Imagine um mundo com diversos perigos espalhados por ele, as comunidades que lá vivem precisam se tornar poderosas para se defenderem e por conta disso as pessoas desde crianças já são enviadas para as escolas com a finalidade de se tornarem poderosas.

Ao longo de suas vidas elas vão adquirindo experiência até serem especialistas em uma área. Uma vez especializados, estes personagens partem para outros lugares para descobrirem novos poderes e se tornarem mais poderosos ou permanecem na cidade cumprindo objetivos sigilosos a favor de sua nação.

As possibilidades de histórias são infinitas. Basta você usar a sua criatividade e mergulhar numa campanha incrível para conquistar novos itens e poderes.

XP (EXPERIÊNCIA)

Durante uma aventura, é comum o encontro contra inimigos, sejam eles adversários do mesmo nível ou maior. Para saber quantos pontos de experiência um personagem recebe no final da aventura, basta seguir o seguinte roteiro:

Pergunta	Bônus de Xp
Objetivo concluído?	Vai ganhar o Xp da Quest
Houve boa interpretação?	Varia Entre 0Xp a 2000Xp
O personagem foi bem participativo da aventura ou ficou muito ausente?	Varia entre Sim (1000) / Não (0) Quanto menos participativo mais próximo de 0, ao contrário, mais próximo de 1000

Se o objetivo forem concluídos os jogadores ganharão o valor total que vale a Quest, depois disso será verificado se houve boa interpretação dos personagens e boa participação.

Além dos pontos de experiência ganho pelo roteiro da aventura (objetivos), interpretação e participação, o personagem receberá o Xp dos inimigos derrotados durante a aventura.

Em cada aventura o personagem ganhará os devidos pontos de experiência conforme os desafios superados. Cada inimigo derrotado possui o seu devido valor de Xp a oferecer conforme o seu nível. Se houver diferença entre os níveis, dentro do site Dungeon Evolution no Link: <http://dungeonevolution.orgfree.com/?p=experiencia&t=3> o jogador poderá calcular a diferença para saber quanto de Xp ganhou.

Quando os personagens participarem de uma aventura que foi elaborada pelo mestre, o mesmo poderá elaborar o Xp da aventura. Dessa forma a aventura terá os seguintes dados:

Nome da Quest (Aventura)

Xp da aventura (Quando a aventura concede se for concluída)

Descrição

NÍVEL POR GRUPOS

Em algumas situações o mestre pode definir o nível pelo grupo, por exemplo, num determinado grupo tem 5 jogadores, todos de nível 5. Se eu somar o nível de todos e dividi-lo pelo total de jogadores, terei o meu nível do grupo. Dessa forma pode-se fazer a mesma coisa para definir grupos de inimigos quando uma batalha em grupo acontecer. Isso é interessante, pois não precisamos calcular o Xp individual de cada personagem, basta definir o nível total do grupo e descobrir o seu Xp conforme a tabela. Entretanto este exemplo só se aplica a combates em grupos, mesmo que sejam grupos em desvantagem.

PERÍCIAS E TESTES

Neste RPG, assim como nos outros, precisamos às vezes fazer alguns testes. Sejam eles para verificar se alguém conseguiu ver alguma coisa, seja para realizar alguma tarefa ou etc. Dessa forma a seguinte regra bem básica se aplica:

Para se fazer um teste, basta rolar um d20 + Nível e superar a dificuldade estabelecida. Ex: O meu personagem precisa escalar, o mestre diz que a dificuldade é 18. Basta rolar o d20+nível e superar 18 para passar no teste. Testes feitos de um personagem contra o outro funcionam da mesma forma, basta os personagens confrontarem seus resultados para verificar o vencedor.

Quando um personagem passar de nível, se ele quiser, ele pode usar seus pontos de habilidade para investir em alguma perícia qualquer que ele mesmo define. Este investimento dos pontos não pode ultrapassar 5. Sendo assim 5 é o máximo de especialização que se pode ter.

Abaixo segue uma tabela que classifica os tipos de teste em **Fácil – Médio – Difícil**. Cada classificação possui seus intervalos de valores.

Perícia	Fácil	Médio	Difícil
Nome	Entre 7 a 12	Entre 13 a 19	Entre 20 a 25

O mestre pode decidir valores de dificuldade acima de 25 para especificar uma dificuldade maior ainda. A tabela é apenas um indicador.

Abaixo segue uma lista das principais perícias que um personagem pode escolher e sua descrição. Vale lembrar que esta lista serve apenas como uma referência, o jogador é livre para escolher perícias que não constam na lista abaixo, basta ter o consentimento do mestre.

ANIMAIS

Você entende de animais. Um personagem com esta Perícia sabe cuidar de animais, tratar de seus ferimentos, evitar animais perigosos, cavalgar, treinar e até domar um animal selvagem.

- **Doma:** você sabe domar animais selvagens.
- **Montaria:** você sabe montar cavalos e outros tipos de animais, como elefantes e camelos.
- **Tratamento:** você sabe alimentar e cuidar de animais. Pode também perceber se um animal está doente.
- **Treinamento:** você sabe treinar animais domésticos para fazer truques simples, como andar, parar, sentar, guardar e atacar.
- **Veterinária:** você pode fazer diagnósticos, prestar primeiros socorros e fazer cirurgias em animais. Funciona como Medicina (e suas Especializações), mas apenas para animais.

ARTE

Você tem sensibilidade e talento para artes. Sabe cantar, dançar, desenhar e tocar instrumentos musicais.

- **Atuação:** você é um ator. Pode simular emoções que não está sentindo.
- **Falsificação:** você sabe criar cópias de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos, e também reconhecer peças falsificadas.
- **Fotografia:** você sabe tirar fotos profissionais e, se tiver acesso a um laboratório, revelar fotos.
- **Instrumentos Musicais:** você sabe tocar instrumentos musicais de vários tipos.
- **Prestidigitação:** você pode fazer truques com pequenos objetos, fazendo sumir moedas, lenços e cartas de baralho como se fosse mágica.

- **Redação:** você sabe produzir textos profissionais: relatórios, poesias, romances, reportagens, cartas de amor...
- **Outras Especializações:** Canto, Culinária, Dança, Desenho e Pintura, Escultura, Olaria, Joalheria...

CIÊNCIA

Você é um cientista. Tem grandes conhecimentos sobre ciências em geral, incluindo os mais obscuros.

- **Astronomia:** você sabe reconhecer estrelas e constelações, ler mapas estelares e saber se existem planetas à volta de uma estrela.
- **Biologia:** você sabe tudo sobre plantas e animais. Sabe dizer quais são comestíveis, venenosos, medicinais...
- **Ciências Proibidas:** você conhece coisas que não deveria: feitiçaria, extraterrestres, OVNIs, necromancia, demônios...
- **Geografia:** você sabe fazer mapas e reconhecer lugares através da paisagem.
- **História:** você sabe sobre os fatos notáveis ocorridos na história da humanidade.
- **Meteorologia:** você sabe prever o clima nos dias ou horas seguintes.
- **Psicologia:** você conhece a mente humana e, se tiver informações suficientes, pode prever o comportamento de uma pessoa ou grupo de pessoas.
- **Outras Especializações:** Anatomia, Antropologia, Arqueologia, Criminalística, Ecologia, Genética, Literatura, Metalografia, Química, Ufologia...

CRIME

Você é um ladrão, espião, falsário, arrombador ou outro tipo de criminoso. Consulte o Mestre para saber se está Perícia está disponível para personagens jogadores.

- **Armadilhas:** você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.
- **Arrombamento:** você sabe como forçar portas e abrir fechaduras trancadas.
- **Criptografia:** você sabe criar e decifrar mensagens secretas.
- **Disfarce:** você sabe se parecer com outra pessoa, ou apenas ocultar a própria aparência.
- **Falsificação:** você sabe criar cópias de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos e também reconhecer peças falsificadas.
- **Furtividade:** você sabe se esconder e também se mover em silêncio e sem ser visto.
- **Intimidação:** igual à Lábia, mas usa ameaças em vez de conversa amistosa.
- **Punga:** você sabe bater carteiras.
- **Rastreio:** você sabe seguir pistas e pegadas.
- **Tortura:** você consegue o que deseja provocando dor em suas vítimas.

ESPORTE

Você é um atleta. Sabe praticar vários tipos de esportes, e conhece suas regras. Atenção: se você pretende usar algum esporte em combate (artes marciais, boxe...) terá que usar as regras normais de combate.

- **Acrobacia:** você pode equilibrar-se em pequenas superfícies, andar sobre cordas, fazer malabarismo...
- **Alpinismo:** você sabe escalar montanhas, subir em muros altos, árvores e até edifícios.
- **Corrida:** você é um corredor de curta e longa distância.
- **Jogos:** você conhece muitos jogos, como cartas, jogos de tabuleiro, videogames, RPGs...
- **Mergulho:** você sabe usar equipamento de mergulho.

- **Natação:** você sabe... bem, nadar.
- **Pilotagem:** você sabe pilotar aeronaves, barcos e veículos de competição como carros de corrida, barcos, helicópteros e aviões.
- **Outras Especializações:** Atletismo, Caça, Pesca, Paraquedismo...

IDIOMAS

Você é um poliglota. Conhece os principais idiomas usados no mundo, e pode aprender com facilidades outras línguas. Se você não possui esta Perícia, saberá falar apenas sua língua nativa. Cada idioma conta como uma Especialização separada.

- **Código Morse:** você sabe transmitir e receber mensagens compostas de pontos e traços.
- **Criptografia:** você sabe criar e decifrar mensagens secretas.
- **Leitura Labial:** você sabe descobrir o que alguém está dizendo observando os movimentos de sua boca.
- **Linguagem de Sinais:** você pode se comunicar sem som, com gestos.
- **Outras Especializações:** Inglês, Francês, Italiano, Alemão, Espanhol (ou idiomas específicos do cenário) e demais idiomas.

INVESTIGAÇÃO

Você é um policial, detetive ou agente secreto, e conhece técnicas de investigação. Sabe seguir pegadas, procurar impressões digitais, usar disfarces, instalar explosivos, decifrar códigos secretos, destrancar fechaduras e desarmar armadilhas.

- **Armadilhas:** você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.
- **Arrombamento:** você sabe como forçar portas e abrir fechaduras trancadas.
- **Criptografia:** você sabe criar e decifrar mensagens secretas.
- **Disfarce:** você sabe se parecer com outra pessoa, ou ocultar a própria aparência.
- **Falsificação:** você sabe criar cópias de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos e também reconhecer peças falsificadas.
- **Furtividade:** você sabe se esconder e também mover-se em silêncio e sem ser visto.
- **Interrogatório:** com perguntas habilidosas e muita pressão emocional, você pode conseguir de uma pessoa o que deseja.
- **Intimidação:** igual à Lábia, mas usa ameaças em vez de conversa amistosa.
- **Rastreio:** você sabe seguir pistas e pegadas.

MÁQUINAS

Você é bom com máquinas, veículos e computadores. Sabe operar, pilotar, dirigir, construir e consertar qualquer coisa, se tiver as peças e ferramentas certas. Esta Perícia é uma exigência para possuir uma Máquina (caso seja permitido pelo Mestre) e também consertar (ou seja, restaurar Pontos de Vida) Máquinas e Construtos.

- **Armadilhas:** você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.
- **Computação:** você sabe operar computadores, navegar na Internet, quebrar senhas e penetrar em sistemas protegidos.
- **Condução:** você sabe dirigir veículos terrestres como carros, ônibus, motos...
- **Eletrônica:** você sabe consertar (mas não construir) aparelhos eletrônicos como telefones, rádios e computadores.
- **Engenharia:** você sabe construir (mas não consertar) máquinas, veículos, armas e aparelhos eletrônicos.
- **Mecânica:** você sabe consertar (mas não construir) máquinas, veículos e armas.

- **Pilotagem:** você sabe pilotar aeronaves, barcos e veículos de competição como carros de corrida, barcos, helicópteros e aviões.

MANIPULAÇÃO

Você sabe obter favores de outras pessoas por meios diversos, através de truques, engodos ou ameaças.

- **Hipnose:** você pode afetar a mente de uma pessoa e torná-la mais fácil de manipular.
- **Interrogatório:** com perguntas habilidosas e muita pressão emocional, você pode conseguir de uma pessoa o que deseja.
- **Lábia:** você convence as pessoas com muita bajulação e conversa mole.
- **Intimidação:** igual à Lábia, mas usa ameaças em vez de conversa amistosa.
- **Tortura:** você consegue o que deseja provocando dor em suas vítimas.
- **Sedução:** você sabe fingir sentimentos românticos com relação à vítima.

MEDICINA

Você é um bom médico. Sabe dizer que tipo de doença um paciente tem, como cura-la, e também pode fazer cirurgias. Quando um personagem precisa de cuidados médicos, você pode providenciar. Um teste bem-sucedido de Medicina pode restaurar 1 PV em um personagem, mas é permitido apenas um teste por dia para cada personagem. Medicina pode ser usada para recobrar personagens que estejam com 0 PVs, dependendo da gravidade de seus ferimentos.

- **Cirurgia:** você sabe tratar de doenças e ferimentos internos.
- **Diagnose:** você sabe dizer se uma pessoa está doente, reconhecer a doença e qual a maneira de curá-la.
- **Primeiros Socorros:** você sabe fazer curativos, reduzir fraturas, deter sangramentos e outras coisas que se deve fazer ou NÃO fazer em caso de acidentes com vítimas.
- **Psiquiatria:** você sabe lidar com traumas e doenças mentais. Quando um personagem Insano falha em seu teste para resistir à loucura, você ainda pode tentar um teste de Habilidade para ajudá-lo (mas não poderá cura-lo totalmente de sua insanidade).
- **Veterinária:** você pode fazer diagnósticos, prestar primeiros socorros e fazer cirurgias em animais.

SOBREVIVÊNCIA

Você consegue sobreviver em lugares selvagens. Sabe caçar, pescar, seguir pistas e encontrar abrigo para você e seus amigos. Cada tipo de região conta como uma Especialização.

- **Alpinismo:** você sabe escalar em montanhas, subir em muros altos, árvores e até edifícios.
- **Armadilhas:** você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.
- **Furtividade:** você sabe se esconder e também mover se em silêncio e sem ser visto.
- **Meteorologia:** você sabe prever o clima nos dias ou horas seguintes.
- **Pesca:** você sabe pegar peixes e outros animais aquáticos com linha e anzol, rede ou arpão.
- **Rastreio:** você sabe seguir pistas e pegadas.
- **Outras Especializações:** Ártico, Oceano, Rios de Lagos, Floresta Tropical, Floresta Temperada, Planície, Deserto, Montanha, Cavernas...

TESTES DE RESISTÊNCIA

Além do teste com perícia, existem testes de resistência que servem para descrever se o personagem resistiu a algum efeito sobre ele.

Existem magias e habilidades que exigem testes de resistência. Exemplo: uma magia de bola de fogo em área vai exigir um teste de resistência de reflexos para que as vítimas possam reduzir o dano pela metade.

Magias de controle exigem teste de força de vontade, magias que afetam a saúde como venenos, doenças e etc exigem teste de vigor.

Dessa forma existem mais três habilidades secundárias. Estas habilidades podem ser aprimoradas pelos pontos concedido com a passagem de nível e o bônus máximo que se pode atingir é 5. Exatamente como as perícias.

Normalmente quando uma magia ou habilidade que exija um teste de resistência é executado. O valor do teste já vem especificado de acordo com o nível da magia ou habilidade

O DROP

Como dito no início, este RPG visa se comparar com os jogos eletrônicos de hoje em dia. Um dos focos que este RPG almeja é a evolução do personagem e o seu melhor conjunto de itens que ele possa conseguir durante sua carreira.

Diferentemente dos outros RPG, neste ao derrotar um inimigo você é recompensado com um item na maioria das vezes. Estes itens poderão ser usados por você, vendido ou trocado, a escolha do personagem. Além disso, de acordo com o nível do inimigo enfrentado você terá uma maior chance de encontrar itens melhores para o seu conjunto.

Todo este mecanismo de aleatoriedade de encontro de itens será feito através de um software específico deste RPG, onde o mestre fará o seu uso para premiar os jogadores. Antes de descrever como são os principais tipos de itens e armas em Dungeon Evolution, devemos definir as seguintes regras que regem a ordem de como se encontram os itens.

Durante uma aventura, encontros contra inimigos dominam o contexto da aventura, pois normalmente toda a aventura deverá conter desafios e nestes desafios cada personagem vencedor terá direito a uma recompensa.

Quando um personagem derrota certo inimigo, um determinado item sorteado será somente de quem o derrotou, não existe possibilidade de outro jogador ter acesso a este item, somente se for por decisão do jogador premiado oferecer o seu item.

Em combates onde uns grupos de jogadores enfrentam um único inimigo ou o grupo enfrentou outro grupo, cada jogador que participou do combate terá direito um item específico para cada um, não havendo assim nenhuma possibilidade de injustiça com os jogadores com relação ao direito de ganhar itens.

EQUIPAMENTOS

Em Dungeon Evolution um personagem tem espaço para usar a seguinte quantidade de itens:

Cabeça: um capacete, chapéu ou bandana.

Peito: Uma armadura na parte de cima. Protege toda a parte de cima do personagem, peito e costas. Estes equipamentos são chamados na maioria das vezes de armaduras superiores.

Ombro: Ombreiras para proteger o ombro.

Pernas: Joelheiras, caneleiras e calças.

Botas: Para proteger os pés.

Mão: Comportam até 2 anéis, duas armas de uma mão ou uma de uma mão, um único escudo e luvas.

Nestes equipamentos eles poderão ser classificados nas seguintes categorias:

Comum, Mágico, Raro, Lendário e Único.

Estas categorias servem para distinguir o nível de poder da arma. Quanto maior a categoria, mais chances de o item ser mais poderoso.

Comum: São itens simples, normalmente não possuem efeitos e são feitos de forma tradicional por um profissional ou de forma caseira.

Mágico: Estes itens eram comuns até serem encantados por alguma magia e ganhando algumas habilidades que ajudam o seu usuário. Além disso, suas habilidades são mais poderosas do que a categoria anterior.

Raro: Itens raros são itens que são encantados por magias mais poderosas, seus efeitos normalmente são melhores que os itens de categoria mágica, suas habilidades trazem grandes evoluções.

Lendário: Um item lendário é um item com altas chances de ter um poder e preço bem alto. Se der sorte, você conseguirá Dropar um item que não vai querer largar tão cedo rsrs.

Único: Um item de categoria única é um item de poderes únicos na qual suas categorias anteriores nunca vão chegar, estes itens se caracterizam por possuir vários efeitos e pedras embutidas.

ADQUIRINDO ITENS

DERROTANDO INIMIGOS

Quando um personagem derrota algum inimigo, será sorteado no gerador um item para ele que aparecerá em seu inventário. Caso mais de um personagem seja responsável pela derrota do inimigo ambos os personagens receberão um item sorteado.

COMPRANDO

Sempre que os jogadores forem até um vendedor (Que esteja viajando na estrada, ou em alguma loja na cidade) o mestre deve sortear 20 itens no gerador, sendo esses os itens

que os jogadores poderão comprar. A cada 15 dias no jogo caso o personagem volte na loja, novos 20 itens estarão disponíveis.

TROCANDO OU DANDO

Jogadores podem trocar itens uns com os outros ou dar algum item para o personagem do outro. Porém seus personagens devem estar juntos, sendo proibido dar ou trocar itens com personagens de jogadores que não estão presentes.

ROUBANDO

Personagens podem adquirir a habilidade de roubar itens de outros NPJs ou NPCs, essas habilidades podem estar descritas na classe do personagem ou pode ser usada por meio da perícia roubar.

LISTA DE HABILIDADES DOS ITENS

Em Dungeon Evolution você poderá dropar alguns itens que tenham habilidades. Cada habilidade terá o seu poder de efeito baseado no nível do item. Dessa forma se o seu item for de nível elevado, provavelmente seus efeitos serão poderosos. Além disso quanto maior for a raridade do item, maior também será o seu poder. Os únicos itens que possuem habilidades são os anéis. Todo anel já é mágico e possui uma única habilidade, além da habilidade, um anel poderá ter um encaixe livre ou encaixe já ocupado por alguma pedra mística.

Toda habilidade que descreve que o jogador tem uma chance, significa que ele deve rolar um d100 e tirar um número igual ou menor ao valor estipulado na descrição em porcentagem. Normalmente as habilidades voltadas para o combate elas são roladas antes dos ataques.

Toda habilidade que tem duração normalmente não é acumulativa. Seus efeitos nocivos só serão pertinentes novamente quando o tempo da duração se acabar. Um exemplo: Se um personagem faz o seu oponente perder 10 pontos de vida por 5 rodadas, durante estas 5 rodadas ele não poderá lançar novamente o seu efeito sobre aquele oponente. Será necessário que a duração do efeito se acabe para que ele possa ser alvo novamente. Essa regra vale para qualquer habilidade com características de duração.

Em alguns casos o efeito poderá ser sobreescrito quando lançado novamente antes do tempo de término. Mas se for assim, provavelmente será descrito na própria habilidade.

Cada habilidade descreve seu efeito e os jogadores devem interpretar adequadamente seus objetivos.

A seguir será descrito todas as habilidades que podem ser encontradas nos anéis.

AFIADA

Aumenta a sua chance de crítico natural.

ATAQUE DUPLO

Você tem chance de realizar dois ataques contra um oponente quando for atacá-lo. Não acumulativo e não se combina com habilidades ou magias.

ATAQUE TRIPLO

Você tem chance de realizar três ataques contra um oponente quando for atacá-lo. Não acumulativo e não se combina com habilidades ou magias.

ATAQUE PODEROSO

Permite que você reduza “x” pontos de sua defesa e adicione ao seu dano. Este bônus só termina no seu próximo turno em combate. Obs.: Caso a defesa seja reduzida a menos que zero, adicione apenas o seu valor total de defesa.

MAGIA PODEROSA

Aumenta o dano de suas magias e o crítico natural. Este bônus é apenas para magias de dano.

CRÍTICO PODEROSO

Triplica o seu dano total caso acerte um crítico induzido. Efeito não acumulativo.

CEGUEIRA

Você tem chance de causar cegueira ao atacar. Deixa o alvo cego por alguns turnos. Obs.: (Um alvo cego tem 50% de chance de errar um ataque de qualquer natureza, habilidade ou magia que exija uso da visão para atacar).

COMBATER COM ARMA E ESCUDO

Enquanto estiver utilizando uma arma e um escudo, você receberá um bônus no dano e na defesa.

COMBATER COM DUAS ARMAS

Enquanto estiver utilizando duas armas, você receberá um dano extra por cada arma.

DESTRUÇÃO

Você tem chance de destruir o seu inimigo com um único ataque. Este efeito se combina com habilidades ou magias que ofereçam chance de destruição automática. Exemplo: Uma magia que tem 4% de chances de destruir um alvo e um efeito de destruição de +2% totalizaria em 6% de chance quando lançasse sua magia. A mesma regra vale para habilidades.

Obs. O efeito de destruição não é acumulativo com efeitos de destruição oriundos de outros itens.

DETONAÇÃO

Elemento Sorteado: Ácido, Eletricidade, Gelo, Fogo, Energia sônica, Veneno, Energia profana e Energia sagrada. A sua arma causa dano adicional pelo elemento sorteado.

GOLPE DUPLO

Você tem chance de realizar outro ataque no seu mesmo turno.

DROP LEVEL

Aumenta o seu DL (*Drop Level*). Quando for dropar itens, você terá a sua disposição uma quantidade maior de itens para escolher. Ex: Dropei 3 itens, caso eu tenha DL (Drop Level) +5. Vou poder ter a minha disposição 8(3+5) itens para visualizar, entretanto como eu dropei 3. Vou apenas escolher 3 dos 8.

ARMA REFINADA

Aumenta o dano de uma arma que você esteja usando.

ACERTO MORTAL

Duplica o dano causado quando você acerta um crítico natural. Efeito não acumulativo.

LENTIDÃO

Você tem chance de causar Lentidão ao atacar. Deixa o alvo lento por alguns turnos, ele faz uma ação, fica a próxima sem fazer nada e na terceira ele ataca novamente e assim diante.

PARALISIA

Chance de causar paralisia quando atacar. Deixa o alvo paralisado por alguns turnos.

PRECISÃO SOBRENATURAL

Aumenta a sua chance de crítico natural.

ROMPIMENTO MAIOR

Você tem chance de matar qualquer morto-vivo com um único golpe.

SANGRAMENTO

Quando um oponente é atingido, ele fica perdendo pontos de VIDA por rodadas. Este efeito não é acumulativo. Basta causar o primeiro dano no oponente que ele perderá por rodada o dano de sangramento.

AMEAÇADOR

O dano causado pelo seu nível passa a causar o dobro. Efeito não acumulativo.

TRESPASSAR PODEROSO

Quando você derrubar um oponente com sua arma, poderá atacar outro alvo caso este alvo esteja dentro do seu alcance. Esta habilidade poderá ser usada novamente caso o alvo do primeiro trespassar tenha caído e assim indefinidamente.

TRESPASSAR

Permite que você ataque um outro inimigo caso o último inimigo que você atacou tenha sido derrotado. Você não pode atacar inimigos que se encontram fora do seu alcance de ataque. Você não pode trespassar em mais de um inimigo.

UP LEVEL

Aumenta o seu nível para suprir pré-requisitos de utilização de itens. Com isso se você for de nível 3 com +2 de Up Level, você poderá usar um item de nível 5. Obs.: Up Level não é acumulativo com outros efeitos Up Level. Caso tenha mais de um efeito Up Level em outro item, o Up Level mais alto prevalecerá. O máximo de Up Level que o personagem pode ter é 1pt de Up Level para cada 4 níveis.

VENENO

Quando você causar dano, você tem chance de deixar o alvo envenenado fazendo ele perder vida por alguns turnos. Veneno não é acumulativo e somente uma magia/poção de cura ou de remover doença pode tirar este status. Um personagem que tenha saído de combate com status de veneno, continuará perdendo vida de 30 min em 30 min.

ESCUDO CONTRA SANGUE

Caso você seja alvo de algum acerto crítico, você tem chance de anular este acerto crítico contra você.

DEFENSOR

Triplica a sua defesa caso entre em modo de defesa. Este efeito não se acumula.

DROP LEVEL

Aumenta o seu Drop Level (DL). Quando dropar itens você somará o seu DL + o seu nível, assim você terá acesso a itens mais poderoso. Obs.: Mesmo com um DL alto um personagem só poderá usar um item/pedra caso o seu nível seja igual ou menor ou nível do item/pedra. Caso tenha mais de um efeito Drop Level em outro item, o Drop Level mais alto prevalecerá.

ESCUDO DE MANA

Em vez de reduzir a sua vida, se reduz sua mana por primeiro. Somente depois de perder o seu bônus de mana, você sofre dano na vida. Este efeito só pode ser usado durante um combate e o personagem gasta uma ação para ativá-lo. Este efeito não é acumulativo, ele não se acumula com outros escudos de MANA. O bônus mais alto se sobressai.

RECARGA DE VIDA

Em vez de atacar você pode gastar sua ação para curar os PVs de até “x” alvo (s). Só pode ser usado até “x” vez (es) por dia.

RESISTÊNCIA PODEROSA

Você consegue reduzir o DANO de ataques do elemento sorteado. Este efeito só se aplica a DANO produzido pelo elemento sorteado.

RESTAURAR

Concede a habilidade de remover o status que vier sorteado pelo sistema. O personagem pode remover este status normalmente fora de combate. Dentro de combate ele gastará a sua ação.

RESSURGIR

O personagem ressuscita com “x” pts de sua vida caso caia em combate (atingir 0 PV ou menos). Caso o personagem esteja em combate com o seu grupo, ele poderá decidir sobre qual turno ele deseja levantar e caso ele decida levantar, deverá rolar um teste de iniciativa no próximo turno para se inteirar no combate. Caso esteja lutando sozinho e tenha caído em combate, você poderá se levantar somente no próximo turno e deverá fazer um teste de iniciativa para saber se sua ação será antes ou depois do inimigo. Mesmo lutando sozinho, caso o jogador queira ele poderá ficar no chão caído e somente levantar quando o inimigo for embora ou se levantar de modo surpreso e tentar atacar pelas costas caso o inimigo abandone o combate pensando que venceu. Mas para isso o jogador precisará passar num teste contra o inimigo para conseguir atacá-lo sem ser visto, se falhar rola-se a iniciativa. Ressurge só funciona uma vez para cada combate e não é acumulativo.

VELOCIDADE

Você tem chance de realizar outra ação no seu mesmo turno. Sempre que realizar a sua ação em combate você rolará a sua chance de velocidade. Ex: você pode atacar duas vezes ou atacar e depois se curar e entre outras combinações. Não acumulativo.

OS ENCAIXES

Em Dungeon Evolution existem as chamadas pedras místicas da alma que podem ser anexadas em alguns dos seus equipamentos garantindo assim maiores capacidades ao seu personagem. Cada pedra representa a essência básica de uma melhoria, ao todo são sete, cada uma oferecendo um tipo de melhoria.

Algumas armas possuem encaixes livres para as pedras. Quando você encontrar uma arma assim, poderá procurar por um bazar, feira ou qualquer lugar onde possa encontrar pedras místicas a venda. Uma vez que tenha comprados tais pedras você pode encaixá-las em suas armas e receber as habilidades que as pedras oferecem quando encaixadas.

As pedras abaixo poderão vir com duas habilidades ou apenas uma. Isso vai depender de sorte.

Entre as pedras existentes, temos:

RUBI [DANO, EXPERIÊNCIA]

Esta é uma pedra que explora os sentimentos de fúria e ódio de uma pessoa e ao mesmo tempo a capacidade de evoluir. Estas pedras são muito utilizadas por pessoas que buscam se tornar poderosas através de sua força física e ao mesmo tempo evoluir suas habilidades com maior velocidade.

Ao utilizá-la o seu portador recebe bônus em seu dano causado ou consegue evoluir mais rápido com ganhos extras de pontos de experiência.

ESMERALDA [ESQUIVA, CRÍTICO INDUZIDO]

Esta pedra emite propriedades de aumento em velocidade física e precisão. Os usuários desta pedra mística melhoram em muito sua velocidade de esquiva e conseguem acertar o seu alvo com maior facilidade.

Ao utilizá-la o seu portador consegue aumentar a sua chance de esquiva e acerto crítico induzido.

SAFIRA [VIDA, DEFESA]

A pedra da alma safira tem fortes ligações com a energia vital de uma pessoa. Aqueles que a usam conseguem consideravelmente viver por mais tempo. Além disso o portador recebe uma proteção mística que o torna mais resistente a ferimentos. Estas pedras são muito usadas por sábios que buscam estender a sua longevidade para continuarem suas pesquisas.

Os usuários desta pedra conseguem aumentar a sua vida e defesa.

TOPÁZIO [DANO MÁGICO, MANA]

A pedra topázio é a mais procurada por conjuradores pois seus poderes concedem grande aumento em suas capacidades mágicas. Esta pedra concede aumento de dano de magias e em sua reserva de mana.

AMETISTA [DANO HABILIDADE, MANA]

A ametista é muito procurada por combatentes por causa de sua capacidade de melhorar as habilidades desenvolvidas pelos combatentes. A pedra ametista aumenta no dano causado pelas habilidades e na reserva de mana.

DIAMANTE [DINHEIRO, DROP LEVEL]

Conhecida como a pedra da sorte, o diamante é uma pedra mística que favorece a sorte financeira de uma pessoa e também aumenta as chances dela de encontrar itens poderosos. O diamante tem a capacidade de aumentar seu ganho de dinheiro e Drop Level.

OPALA

(Esta é a pedra mais forte pelo fato dela poder ter a habilidade das outras demais pedras. Ela vem com no máximo duas habilidades que podem variar entre as pedras anteriores. Esta pedra é tão rara que parece que nem existe.)

As pedras são definidas pelo seu nível para indicar a vastidão do seu poder. Como requisito das pedras, um personagem só poderá utilizar uma pedra com nível equivalente ou menor ou nível atual do personagem. Somente com recursos como o Up Level onde o

personagem é considerado de nível superior, somente assim ele poderá utilizar pedras de nível mais elevado. Confira mais a frente sobre Up Level.

AS PEDRAS E SEUS CUSTOS

Os personagens jogadores podem encontrar as pedras místicas na maioria das cidades que eles visitarem para compra e venda. Em cada posto de compra de itens o mestre deve sortear via sistema as pedras disponíveis para venda naquele momento. A cada 15 dias no decorrer do jogo os itens disponíveis num local específico já visitado são alterados.

O preço de cada pedra não possui valor fixo pois são gerados dinamicamente pelo sistema. Além disso características como nível e quantidade de efeitos determinam o preço da pedra.

Pedras que o jogador deseje vender custam metade do seu preço original. Caso a venda seja de jogador para jogador aí eles decidem o valor do item vendido.

SISTEMA DE RECOMPENSA DE ITENS

Uma recompensa acontece quando o personagem derrota algum inimigo ou finaliza alguma quest (Missão). Podem existir quests que ofereçam apenas dinheiro e outras que ofereçam a chance de dropar um item.

Em Dungeon Evolution o personagem sempre terá direito a dropar um item para cada desafio conquistado. Desafios podem ser: Combates vencidos e quests completadas.

Para cada desafio completado, no final da aventura, cada jogador terá direito a um item sorteado que poderá vir entre o nível 1 e o seu nível de personagem atual.

Dessa forma seu o seu personagem derrotou durante uma aventura 5 inimigos, ao final da sessão ele terá o direito de dropar 5 itens entre o nível 1 e o seu nível de personagem atual.

Para aventuras onde o grupo participante terá de enfrentar um único personagem, tipo um boss, por exemplo, cada jogador terá direito a um item de acordo com o seu nível.

SISTEMA DE COMPRA DE ITENS

Em Dungeon Evolution, os personagens jogadores poderão visitar lojas especializadas em vendas de itens. Para isso basta que o mestre disponibilize uma loja para o personagem visitar. Quando um jogador for comprar um item, ele encontrará de forma sorteadas quais tipos de lojas especializadas estão disponíveis naquela cidade naquele momento. O mestre deverá apresentar a quantidade de itens desejados para vendas, os itens são sorteados e devem ser gravados, pois quando aquele mesmo local for visitado, ele deverá encontrar a mesma lista de itens disponível dentro da mesma aventura, o mestre é livre para decidir quando vai trocar a lista de itens de acordo com o bom senso.

Abaixo segue uma tabela que sorteia os tipos de lojas disponíveis dentro de uma cidade.

Tipo do Item	Valor no d100
Loja de Armas	0-7
Loja de Escudos	8-15
Loja de Luvas	16-23
Loja de Armaduras	24-31
Loja de Calças	32-39
Loja de Anéis	40-47
Loja de Pergaminhos	48-55
Loja de Botas	56-63
Loja de Joias	64-71
Loja de Poções	72-79
Aleatório	80-100

REGRA DE SORTEIO

Quando se for visitar uma loja dentro de uma cidade rola-se o d100 3 vezes para descobrir quais tipos de itens serão vendidos na loja. Caso caia o último termo da tabela (Aleatório), isso significa que o mestre vai ignorar tudo e fazer um único sorteio aleatório.

Caso não caia aleatório, o mestre vai sortear cada um dos tipos de itens para vender em conjunto, Ex: (Armas, Poção e Joias) para os jogadores.

O mestre é livre para decidir quais tipos de itens serão sorteados e sua quantidade, esta tabela é apenas um informativo caso o mestre goste de sortear as coisas.

A quantidade de itens disponível em loja vai depender do tipo de cidade onde os jogadores se encontram ou o de quem ele comprará o item. Abaixo segue alguns exemplos de sorteio de quantidade de itens para se vender:

Cidade	Quantidade de itens
Vilarejo	1d6 (mínimo 2)
Cidade pequena	1d6 (mínimo 3)
Cidade Grande	1d8 (mínimo 4)
Metrópole	1d12 (mínimo 6)

Obs.: A partir de cidade grande, toda vez que os personagens visitarem uma loja diferente, uma nova lista de itens estará disponível para os personagens com novos tipos de itens.

Além de lojas, o mestre é livre para inventar a fonte de venda, pode ser um mercenário querendo vender item, um ladrão querendo se desfazer de um item roubado, um leilão ou etc. Cabe ao mestre decidir um meio interessante de expor um item para venda. Vale lembrar também que certos itens podem ser dados em troca de certos favores. Por exemplo: Um homem rico poderia lhe oferecer um item em troca de uma missão

específica, o mesmo homem poderia lhe pedir para matar alguém em especial em troca de outro item. Esse e vários outros exemplos de situação podem gerar uma nova aventura por causa de um item.

SORTEANDO ORDEM DE CHEGADA PARA COMPRAR ITENS

Quando os jogadores se dirigirem juntos para comprar itens em alguma loja, poderá haver situações de discussão por questão de ordem de chegada, pois um determinado item poderoso estará à venda e todos os jogadores provavelmente vão querer comprar o mesmo item.

Para resolver este problema, quando isso acontecer haverá uma rolagem de dados para decidir a ordem de procedência. Rola-se 1d20 + nível para saber qual jogador possui a oportunidade de comprar primeiro (por ordem de maior número). Depois de feito a fila conforme os resultados rolados, cada jogador fará a sua compra.

Obs.: Com a perícia “negociador de itens” você pode conseguir vantagens na rolagem de dados para obter preferência.

SISTEMA DE VENDAS DE ITENS

Quando um personagem deseja vender um item, este será vendido pelo valor estipulado no campo “Preço de venda” do próprio item. Todo o item dropado em Dungeon Evolution possui o seu preço de venda, este preço não é um valor fixo, muitas das vezes seus preços são um tanto abaixo da média.

UP LEVEL (UP)

O Up Level é um indicador que permite o personagem ser considerado de Level superior para satisfazer pré-requisitos no uso de itens. Desta forma, um personagem de nível 20 com UP +4, poderá utilizar itens de nível 24. Com isso ele poderá utilizar pedras e qualquer outro item de nível 24 ou menor.

Obs.: Caso um personagem que tenha UP adquira um item além do seu nível natural e mais tarde venha perder o seu UP, infelizmente o item equipado de nível elevado perderá o seu efeito. Exemplo: Sou Lv 5 e tenho UP +8. Estou usando uma espada de nível 10. Ao perder o UP +8, a arma equipada perderá todos os seus efeitos, porém ainda estará equipada e fornecerá o seu bônus natural de dano. Se fosse um item de defesa, manteria o bônus natural de defesa, se fosse um anel passaria a se tornar um item inútil.

Um bônus de Up Level não pode ultrapassar o seu nível atual dividido por 4(quatro). Dessa forma caso você fosse Lv 8 com Up Level 10, você só poderia usar Up Level 2.

DROP LEVEL (DL)

Quando se fala sobre Drop Level, estamos falando de um bônus de reajuste no nível do personagem para definir a sua chance de encontrar itens mágicos, por exemplo: Se o seu

personagem possui nível 3 e por algum motivo ele conseguiu aumentar o seu Drop Level em +3, isso significa que para encontrar itens mágicos (Dropar Itens), seu nível será considerado como nível 6.

Obs. (Drop Level): À medida que o personagem evolui inimigos de nível muito inferior começam a não oferecer mais item para dropar. Esta característica começa a acontecer na medida em que a diferença entre níveis é maior ou igual a 4 PT.

DROP LEVEL E UP LEVEL

Tanto o Drop Level quanto o Up Level são habilidades oferecidas somente pelos itens de equipamento como armas, armadura, botas e etc. Pedra nenhuma concede bônus de Drop e nem de Up. Embora um personagem possa ter estes efeitos em diversos itens diferentes, apenas um único bônus será aplicado. Isso significa que caso o seu personagem tenha o efeito de Drop Level ou Up Level em mais de um item que ele tenha equipado, somente o valor mais alto se sobressairá dos demais. Não existe a possibilidade de somar os bônus concedidos para fins de atingir um bônus maior.

DANO CRÍTICO E ESQUIVA

Em Dungeon Evolution existem três tipos de atributos secundários que se prestam a uma grande atenção. Trata-se dos bônus de crítico Natural, Crítico Induzido e a esquiva.

Como foi informado no início do livro, crítico natural é um bônus em porcentagem que deve ser rolado antes de calcular o ataque, pois ele indica que se o seu dano afetará diretamente a vida do oponente ou não. Este dano afetará diretamente a vida somente se um valor menor ou igual ao valor estipulado na porcentagem for alcançado. Seguindo esta mesma linha de pensamento sobre a porcentagem, devemos tratar o crítico induzido também. A única diferença é que em vez de causar dano diretamente na vida do oponente, o crítico induzido permite dobrar o seu dano naquele ataque, o oponente usa sua defesa normalmente e o combate se segue.

O bônus de esquiva é um valor em porcentagem que indica a sua chance de se esquivar de qualquer ataque (normal, mágico ou por alguma habilidade) que possa atingir o seu personagem fisicamente, seja ataque de dano, magias de dano e etc. caso você possua chance de esquiva poderá se safar caso tire no dado um número menor ou igual à sua chance de esquiva.

Observe que a esquiva não se aplica a ataques que afetam a mente do personagem como controle mental, nem ataques que diminuam diretamente habilidades básicas ou secundárias e etc. A característica da esquiva é apenas o fato do personagem conseguir escapar de ataques que afetam o alvo com dano físico.

Outro ponto importante sobre a esquiva é o uso do bom senso do mestre e jogadores. Se um conjurador lançasse uma bola de fogo numa área fechada menor que a área da bola de fogo, é óbvio que tanto o conjurador quanto suas vítimas serão afetados. Neste caso não há esquiva que seja capaz de se safar disso. Nem mesmo um teste de resistência seria possível por causa das circunstâncias. Para situações como essa o mestre e os jogadores devem ter um senso crítico bem categórico.

Bônus de crítico e esquiva são variáveis que se anulam ao entrar em conflito uma com a outra. Caso um personagem com bônus de esquiva sofra ataque de um outro personagem com bônus de crítico, o personagem atacante que tenha seu bônus de crítico reduzirá a chance de esquiva do seu alvo.

Ex: Meu personagem possui 30% de esquiva, caso o seu oponente tenha +20% de crítico (pega-se o seu maior crítico entre o natural e induzido). Ao me atacar minha esquiva de 30% será reduzida para 10% por conta do seu bônus de 20% de crítico e como a esquiva é maior que todo o bônus e crítico do atacante. O atacante terá 0% de crítico, isso por causa da esquiva do seu oponente que é 30%. Como 30% é maior que 20%, ele reduz o crítico do atacante a zero. Lembre-se que bônus de crítico e esquiva se anulam.

Quando o bônus de crítico for maior que a esquiva, trate a esquiva como 0%, ou seja é como se o jogador atacado não tivesse esquiva contra o seu oponente. Porém o seu bônus de crítico que sobrar continuará a prevalecer para o seu teste normal de crítico.

Ex 2: Meu oponente tem 20% de esquiva e eu tenho 50% de crítico. Os meus 50% fará com que o meu oponente perca seus 20% de esquiva e os 30% que sobrar continuaro a prevalecer. Sendo assim eu rolo o d100 com 30% de chance de causar crítico. Outro exemplo onde a esquiva é maior do que o bônus de crítico.

Ex 3: Agora o meu personagem possui 90% de esquiva (sinistro! rsrs). Se o seu oponente tiver apenas 50% de crítico, ao me atacar eu terei 40% de esquiva pois foi o que seu bônus de crítico conseguiu reduzir.

Somente o bônus de esquiva reduz a chance de crítico, se dois personagens sem bônus de esquiva se enfrentarem e caso eles tenham mais de 100% em seus bônus de crítico, o combate acontecerá normalmente aplicando os bônus concedidos pelo acerto crítico independente que seja crítico induzido ou natural.

Obs.: Quando for confrontar o bônus de crítico contra o bônus de esquiva, o jogador escolhe o seu bônus de crítico mais alto, não é permitido somá-los. Somente o maior bônus se aplica. Outro detalhe importante é que o seu menor bônus de crítico também é afetado pela esquiva do oponente. Um exemplo:

Um atacante com 10% de crítico natural e 50% de crítico induzido. O seu maior crítico é o induzido com seus 50%. Caso o seu oponente tenha uma esquiva de 70%, esta esquiva consegue reduzir os 50% do crítico induzido e o que sobrar reduzirá o crítico natural. Como os 20% que sobraram dos 70% da esquiva são maiores que os 10% do crítico natural, o atacante terá o seu crítico natural zerado 0% e o personagem defensor ainda terá 10% de esquiva, pois a soma dos críticos são 10% menor do que a esquiva de 70%.

DROPANDO ITENS DOS JOGADORES OU NEGOCIANDO

Existem situações em que um determinado jogador terá acesso a um determinado item que encaixaria como uma luva na mão de outro jogador, dessa forma gera-se certos interesses de jogadores por determinados itens de outros jogadores.

Para tentar negociar, resolver estes interesses entre jogadores é possível as seguintes opções entre eles:

Compra/Troca/Venda/Doação: É possível que um jogador tenha interesse em vender/comprar o seu (o) item para o outro, dessa forma os próprios jogadores deverão acordar entre si uma maneira de resolver esta negociação. Vale lembrar que neste tipo de negociação o vendedor expõe o valor que ele quiser para venda. É tudo resolvido no bate-boca entre os próprios jogadores.

Poderão existir situações em que o jogador seja um bom samaritano e não faça questão do item e acaba dando de bom grado ao jogador interessado.

Uma observação importante é que os personagens jogadores precisam estar juntos dentro de uma aventura para poderem negociar.

DROPANDO ITENS DO JOGADOR

Para um jogador dropar o item do outro, eles podem entrar nos seguintes modos de jogo.

MODO PVP

Aqui os jogadores decidem uma batalha mano a mano até o final, não é permitido fugir. Normalmente eles apostam algum item, dinheiro, conjunto de itens que eles mesmos possuem. Quem vencer leva o que foi apostado. A batalha não é letal, sendo assim o personagem derrotado não morre. Existe o modo hardcore PvP, neste modo os personagens lutam até a morte e quem vencer dropa todos os itens do jogador derrotado, da mesma forma que o modo anterior, não é permitido fugir.

Existem algumas exceções num combate PvP. Se os jogadores decidirem parar, eles podem, porém por padrão ninguém leva nada que foi combinado para dropar.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA E EVOLUÇÃO

No Dungeon Evolution os personagens ficam mais fortes através de um sistema de pontuação de experiência. Este sistema será responsável por definir o nível em que o seu personagem se encontra. Através de aventuras e desafios os personagens adquirem pontos de experiência e vão se tornando mais forte. Todo personagem em Dungeon Evolution começa no nível 1 e o nível máximo que um personagem pode chegar é o nível 99.

A tabela de experiência pode ser consultada neste endereço:
<http://dungeonevolution.orgfree.com/?p=experiencia&t=1>

Obs. Um personagem não recebe pontos de experiência por derrotar um personagem jogador.

ITENS DE COMPRA

Durante o jogo os personagens poderão encontrar tavernas, lojas de equipamentos, lojas de poções de cura ou magias e entre outros.

Baseado na tabela abaixo segue uma lista de poções com seus efeitos e alguns itens.

O INVENTÁRIO

Todo o personagem possui um inventário, neste inventário ele vai guardar tudo que pode levar consigo. Os personagens podem adquirir itens mágicos que permitem carregar vários itens de uma vez. Tais itens são caros para personagens iniciantes e por conta disso eles devem ficar limitados a carregar somente o que eles puderem conforme a tabela abaixo, cada tipo de item possui o seu peso no inventário.

Nome	Peso Inventário
Arma umas mãos/Arma de duas mãos	3/5
Escudo	5
Armadura	10
Botas	2
Luvas	2
Calças	4
Ombreira	3
Capacete	1

32 Pontos de inventário permitem que o personagem se equipe por completo. O máximo de pontos de inventário que um personagem tem será 40, dessa forma mesmo que ele esteja equipado, ainda poderá levar consigo alguma coisa.

Caso exceda o valor máximo de item de inventário, o personagem deverá se desfazer dos itens que não pode carregar. Ele pode vender, doar ou simplesmente jogar fora, isso vai conforme a vontade do jogador.

Quando o personagem estiver em alguma cidade e tiver dinheiro, ele poderá comprar um anel mágico dimensional. Os anéis mágicos permitem guardar grandes quantidades de itens. Quando estiver com um anel dimensional, os itens guardados nele são contados por unidade e não por peso de inventário. Dessa forma o que importa é a quantidade de itens guardados e não o peso de inventário de cada um.

Anéis dimensionais são caracterizados pela quantidade de centímetro cúbico que podem suportar. Se um anel for de 10 cm^3 com 10 espaços, isso significa que o tamanho máximo do objeto a ser guardado não pode passar de 10 cm^3 e o máximo de objetos colocado dentro dele não pode passar de 10.

Outro detalhe importante é que mesmo que o item inserido no anel seja bem menor que sua capacidade cúbica, mesmo assim ele ocupará um espaço. Não existe a possibilidade de colocar vários itens minúsculos supondo que vários objetos estejam dentro de um único espaço cúbico por conta de seu tamanho suportar os objetos.

Como os espaços no anel são dimensões que suportam um único objeto naquela dimensão, não é possível colocar mais de um objeto no mesmo lugar. Portanto se o anel

possui 20 espaços. Apenas 20 itens individuais podem ser guardados dentro dele e cada item é limitado pelo tamanho máximo que o anel vai suportar.

Quanto maior o espaço cúbico que um anel suporta, maior será o seu preço. A quantidade de itens influencia no preço, mas não tanto quanto a capacidade cúbica.

Abaixo segue uma tabela dos anéis mais baratos disponíveis no mercado.

Quantidade	Capacidade cúbica	Preço
3	5 cm ³	50.000
5	10 cm ³	100.000
7	20 cm ³	200.000
9	40 cm ³	400.000
11	60 cm ³	600.000

Normalmente as pessoas usam o anel de 5 cm³ para guardarem dinheiro dentro de malotes. Os anéis de 40 cm³ já são suficientes para que os personagens consigam armazenar qualquer tipo de item de equipamento.